

# PC PLAYER

## ÜBER DEN WOLKEN

**Super-Simulation im  
Test: Flight Unlimited**

## WESTWOODS TAKTIK-THRILLER

**Command & Conquer:  
Strategie wie nie**

## HEUTE SCHON GERENDERT?

**So geht's: 3D-Grafik  
Die Tricks der Profis**

## SCHNELL & STRENG

► **Getestet:** Daedalus  
Lost Eden · Hattrick

## KOMPLETT & KOMPETENT

► **Gelöst:** Dark Forces  
Discworld · Bioforge

**3D-Max:** VR-Brille im Praxistest • **Virtual Louvre:** Multimedia-Museum • **Spiele-Tests:**  
Slipstream, First Encounters und viele mehr • **Tuneland:** Das interaktive Bilderbuch



Test: Flight Unlimited



Test: Flight of the Amazon Queen



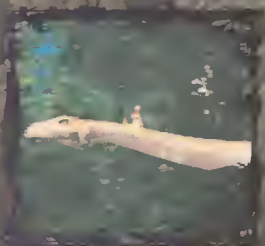
DEM NÄCHST ERHÄLTICH AUF PC CD-ROM

# LOST EDEN

EINE KOMPLETTE FMV 3D-STUDIO ERSCHAFFENE RENDER-WELT!  
KOMPLETT IN DEUTSCH: DEUTSCHE TEXTE, DEUTSCHES HANDBUCH UND DURCHFÜHRENDE  
DEUTSCHE SPRACHAUSGABE! ÜBER 2 JAHRE ENTWICKLUNGSZEIT!  
INNOVATIVE VERBINGUNG VON ABENTEUER UND STRATEGIE-ELEMENTEN!  
DOCH SEHEN SIE SELBST!



EINE MISCHUNG AUS PRÄHISTORISCHEN FAKTEN UND PHANTASTISCHEN, VIRTUELLEN REALITÄTEN



HOTLINE: TEL: (040) 39 11 13



# DIE QUAL DER ZAHL

**A**lles wird gewertet: Wie beliebt sind Politiker, wie gut ist der Spielfilm im TV-Programm, wieviele Sterne hat ein Restaurant? Schnelle Informationshäppchen sind in dieser hektischen Zeit gefragt - also kredenzt man dem Durchblätterer eine Zahl. Die Bewertungen von Computerspielen sind ein besonders krasses Beispiel dafür, möglichst viele Erwägungen und Aspekte mit mathematischer Schlichtheit auszusagen. Die berühmte »Gesamtwertung« sorgt dann gerne für feuchte Taschentücher in der Software-Industrie, die an manchen Tagen allen gutmütigen Beteuerungsversuchen zum Trotz (»...der Durchschnitt liegt doch bei 80...«) jede Bewertung unter 80 als Anschlag auf ihr persönliches Lebensglück mißverstehen.

**D**as 100er-System, das sich in PC-Spielmagazinen etablierte, hat seine Wurzeln in England: In den 80ern führten Zeitschriften wie die C 64-Postille »Zzap« jene Sitte ein, die Qualität eines Spiels irgendwo zwischen 1 und 100 festzunageln. Clevere Idee, denn das Prozentsystem hat jeder irgendwie im Blut. Die Blattmacher auf dem Kontinent schlossen sich an; als PC Player im Dezember 1992 erstmals erschien, war die 100er-Skala ein fester Standard - wer sich verweigern wollte, mußte mit massiven Leserprotesten rechnen.

**D**ie absolute Wahrheit läßt sich mit einer Zahl schwer ausdrücken. Zu unterschiedlich sind die Ansprüche und Geschmacke der Spieler. Natürlich stecken in einem Strategie-Klops wie »Panzer General« mehr Optionen und Details als in einem einfacheren Spiel - aber es gibt ja auch weniger tiefeschürfende Anwender, die mehr Wert auf leichte Zugänglichkeit legen und keine dicken Handbücher lesen wollen. Bei PC Player ist jede Gesamtwertung die Frucht einer erbitterten Diskussion zwischen den einzelnen Redakteuren. Doch obwohl wir in puncto Wertungskompetenz nicht gerade unter Minderwertigkeitskomplexen leiden, wollen wir es bei der Beurteilung eines neuen Produkts nicht mit zwei Ziffern belassen. Mit direkten Vergleichen wie »Im Wettbewerb« und den Einzelmeinungen von »Unplugged« möchten wir unseren Lesern ein möglichst breites Meinungsspektrum bieten.

**W**as sagen Leser und Softwarefirmen? Ist das klasseleiche 100er-System ein unverrückbarer Standard? Oder gibt es Ideen für Wertungsalternativen? Auf viele spannende Briefe zu diesem Thema freut sich

## Ihr PC-Player Team

Heinrich  
Lenhardt

Babs  
Schwaiger

Jörg  
Langer

Susan  
Sobkowski

Boris  
Schneider

Michael  
Kim

Florian  
Stengl



# PC PLAYER



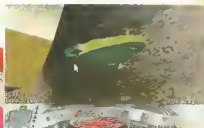
Preiswert und praktisch:  
3D-Brille statt VR-Helm – wir  
haben's getestet

128



Kaum ein Spiel kommt mehr ohne  
3D-Grafiktricks aus. Unser Special  
zu Raytracing, Rendern & Co. startet  
auf Seite

24



»Elite« geht in  
die nächste  
Runde: Kann  
»First Encounter« nach dem  
enttäuschenden  
»Frontier« wieder  
versöhnen?

72

## software

### 3D-GRAFIK

Grundlagen: Raytracing & Co. ....30  
Faszination: Digitale Kunstwelten ....26  
Praxis: So arbeiten die Profis ....24  
Software: 3D-Grafik im Eigenbau ....33

LOUVE INTERAKTIV .....36  
Rundgang im digitalen Museum

KIDS ON SITE .....38  
Spaß auf der Baustelle

SOFTWARE-KURZTESTS .....42  
Giger Screenover • Kreuzwarträtsel  
Marilyn Monroe • Music DJ  
Music Quiz • Wine Guide

PC JUNIOR –  
SOFTWARE FÜR KIDS .....44  
Im Test: »Tuneland« und »Blobe«

SHAREWARE-SPIELE .....116  
Die besten Neuheiten im Kurztest

BIZARRE ANWENDUNG:  
CAMPING .....118  
Der Windows-Führer zu frugalen  
Ferienfreuden

BUG-REPORT .....120  
Neues von der Fehler-Front

PC PLAYER PER BTX .....122  
So geht's – Das erwartet Sie!

ONLINE-NEWS .....123  
Trends und Infos aus der Modernwelt

KEINE PANIK: VIREN .....124  
Nicht nur im Kina herrscht »Out-  
break«-Gefahr – PC-Viren auf der  
Spur.



50 Super-Simulation im  
Test: Flight Unlimited

6 Command & Conquer:  
Strategie vom neu

24 So geht's: 3D-Grafik  
Die Tricks der Profis

64 »Geht's: Das neue  
Lost Eden • Historik

152 »Geht's: Dark Forces  
Discover • Bioforce



Gibt's in »Doodads Encounter« neben  
Spielfilm-Grafik auch spannende  
Puzzles?

66

## hardware

### TEST: VR-BRILLE

»3D-MAX« .....128  
Die gelungene Alternative zu teuren  
Helmern

### TEST: DIE NEUE ULTRASOUND

.....134  
Für wen lohnt sich die Anschaffung  
der Ultraschall Ace?





Das erste  
Grafik-  
Adventure  
van Rene-  
gade ist  
testreif:  
Kammt  
»Amazon  
Queen« an  
LucaArts-  
Qualität  
heran?  
**60**

Ganz heiß: Im Tips-Teil finden Sie unter anderem Komplettlösungen zu  
»Bioforge«, »Discworld«, »Bureau 13« und »Dark Forces«. **137**



»Flight Unlimited« kommt endlich  
aus dem Hangar. Den ausführlichen  
Test der neuen High-End-Simulation  
finden Sie ab Seite **50**



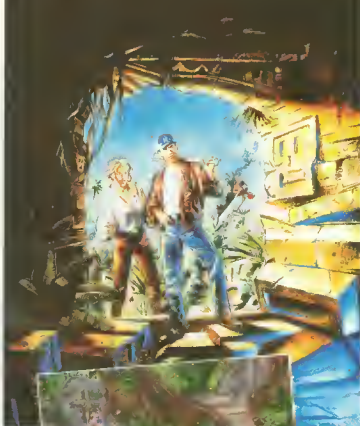
In Las Vegas feilt Westwood an den letzten Levels zu  
»Command & Conquer«. Wir spielten das Strategie-  
Epos schon mal in Ruhe an. **6**

## tips & tricks

EINLEITUNG .....	137
ACES OF THE DEEP .....	160
ALADDIN .....	160
BIOFORGE .....	138
BUREAU 13 .....	142
DARK FORCES .....	152
DESCENT .....	150
DISC WORLD .....	146
HIGHWAY HUNTER .....	160
NBA LIVE '95 .....	160
PROTOTYPE .....	159
TRANSPORT TYCOON .....	160
X-WING CD-ROM .....	145
TECHNIK-TREFF .....	161

## rubriken

EDITORIAL .....	3
CD-ROM-INHALT .....	22
DIE REFERENZSPIELE .....	48
PC PLAYER UNPLUGGED .....	115
STARKILLER .....	136
IMPRESSUM .....	143
LESERBRIEFE .....	163
VORSCHAU .....	165
FINALE .....	166



## spiele-tests

AUFSCHWUNG OST	
DELUXE .....	96
DAEDALUS ENCOUNTER .....	66
FIRST ENCOUNTERS	
(FRONTIER II) .....	72
FLAMINGO TOURS .....	112
FLIGHT OF THE AMAZON	
QUEEN .....	60
FLIGHT UNLIMITED .....	50
FRONT LINES .....	106
FUSSBALL TOTAL .....	90
HATTRICK .....	92
HIDDEN WORLDS	
(MAGIC CARPET DATA) .....	78
HIGH SEAS TRADER .....	56
JAGGED ALLIANCE .....	100
LEMMINGS FÜR WINDOWS .....	58
LOST EDEN .....	64
MAABUS .....	70
MACHIAVELLI .....	82
MAGIC OF ENDORIA	
ENHANCED .....	96
PYROTECHNICA .....	80
SLAM CITY .....	88
SLIPSTREAM .....	76
STONE PROPHET	
(RAVENLOFT II) .....	98
SUPER STREET FIGHTER II .....	94
TICONDEROGA .....	104
TOTAL VERRÜCKTE	
RALLYE, DIE .....	108
TOWER ASSAULT .....	112
BATTLE ISLE	
(HALL OF FAME) .....	114

# WELTHERRSCHAFT

Schlacht-  
getümmel im  
digitalen  
Sandkasten:  
Van links rai-  
len unsere  
Panzer in die  
feindliche  
Festung.



**Strategie der besonderen Art: Bedienungsfreundlich und großfisch eindrucksvoll schickt sich Westwoods neuester Streich on, die Taktikwelt zu erobern.**

**W**estwoods wohlfeiles Wüstenplanetspektakel »Dune 2« begeisterte 1993 mit spannender Echtzeitpatz, netter Grafik und stimmungsvoller Sprachausgabe auch Nicht-Taktikspezialisten. Seitdem haben die Programmierer nicht geschlafen und fleißig an einem Nachfolger gearbeitet: »Command & Conquer« orientiert sich sichtlich an Dune 2 und



Unser Kommandeur klärt uns über die Ziele der nächsten Mission auf

kürzlich entdeckte »Tiberium« bedroht die gesamte Weltwirtschaft, da man mit seiner Hilfe ohne Probleme an Gold und sonstige Edelmetalle kommen kann. Weil dadurch alle Handels- und

zeigt gerade bei dessen starken Punkten, Grafik und Bedienungsfreundlichkeit, nochmals deutliche Steigerungen. Die schlechte Nachricht vorweg: Der offizielle Veröffentlichungstermin ist auf August gerutscht, da man sich für das Design der Missionen genügend Zeit lassen will. Die gute Nachricht: PC Player konnte sich das weitgehend fertige Grundprogramm schon jetzt genau anschauen.

Um ein wichtiges Element des Vorgängers übernehmen zu können (das Spice-Sammeln mit sogenannten Erntemaschinen), dreht sich auch in Command & Conquer alles um ein seltenes Mineral. Das

Währungsgefüge außer Balance zu geraten drohen, streiten sich zwei Machtgruppen um das Supermineral: Eine geheimnisvolle Bruderschaft will damit die Weltherrschaft erlangen, die GDI (»Global Defence Initiative«) versucht, dies zu verhindern. Anders als bei üblichen Vertretern des Taktikgenres zeigt Command & Conquer keine Panzersymbole und Hexek Karten. Stattdessen bekommt man es mit einem »elektronischen Sandkasten« zu tun: Der Spieler schaut von schräg oben auf die Szenerie und hat dabei einen guten Überblick auf Terrain und Einheiten. Winzige Infanteristen rennen und krabbeln über den Bildschirm, Panzer drehen ihre Geschütztürme und feuern Raketen ab, deren Flugbahn sich anhand der ausgestoßenen Rauchwolken verfolgen lassen. Obwohl nur VGA-Auflösung verwendet wird, macht die Grafik einen sehr ansprechenden Eindruck, was nicht zuletzt daran liegt, daß selbst die



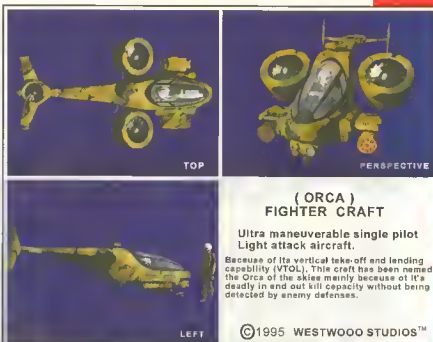
Wo ein neues Gebäude platziert werden kann, sieht man an den weiß schraffierten Feldern.



Massen-Befehle leicht gemacht: Innerhalb weniger Sekunden sind größere Abteilungen ausgewählt.

PC PLAYER 6/95

Im Spiel starten die Orca-Helikopter von speziellen Landeplätzen aus



# (ORCA) FIGHTER CRAFT

Ultra maneuverable single pilot  
Light attack aircraft.

Because of its vertical take-off and landing capability (VTOL), this craft has been named the Orca of the skies mainly because of its deadly in and out kill capacity without being detected by enemy defenses.

©1995 WESTWOOD STUDIOS™

kleinsten Objekte gerendert wurden. Es ist auf den ersten Blick auch kein »Glitter-Muster« mehr zu erkennen: Die Gebäude stehen anscheinend frei und in beliebigen Winkeln in der Landschaft herum, Zäune oder Wachtürme nehmen deutlich weniger Platz weg, als eine riesige Tiberium-Fabrik.

Die Bedienung erfolgt vollständig per Maus und könnte komfortabler nicht sein. Man klickt eine Einheit an und gibt ihr ein Ziel vor – ist es eine leere Stelle, bewegt die Einheit sich dorthin und verteidigt sich dann. Hat man hingegen auf einen Gegner gezeigt, wird dieser angegriffen. Zudem sind Spezialaktionen möglich, so kann Infanterie z.B. unverletzte Fabriken kurzerhand einnehmen. Jeder Trupp und jedes Gebäude hat eine bestimmte Anzahl an »Lebenspunkten«, die beim Anwählen als farbige Balken direkt in der Grafik dargestellt werden – das Schielen zum Bildschirmrand entfällt. Zudem wird eine Kurzinformation (»feindlicher Infanterist«) eingeblendet, wenn der Mauszeiger auf einer Einheit verharret. Mächte man mehr als einen einzelnen Trupp befehlen, zieht man einfach einen weißen Rahmen um die entsprechenden Infanteristen und Fahrzeuge. In Windeseile hat man so eine halbe Division markiert, die sich dann mit einem einzigen Mausklick zum gewünschten Ziel steuern läßt. Die Anzeige der erwerbten Truppen und Gebäude am rechten Bildschirmrand kann weggeschaltet werden, so daß ein größerer Ausschnitt des Schlachtfelds zu sehen ist.

Das fertige Spiel wird mit einer Vielzahl von Truppentypen aufwarten, darunter Stealth- und Flammenwerfer-Panzer, Hovercrafts, Raketenwerfer sowie Truppentransporter. Man darf sich auf mindestens 20 verschiedene Ländereinheiten freuen, zu denen sich nochmal ebensovielen Gebäude gesellen werden,



Neben dem normalen Terrain sowie Schnee- (oben) und Wüstenlandschaften (unten) wird es in der fertigen Version nach Dschungel-Szenarien geben

z.B. Helikopterstützpunkte, Ölpumpen, Reparaturstütten, Krankenhäuser und Fabriken. Flugzeuge und Schiffe dienen zur Unterstützung der eigenen Truppen, für die automatische Verteidigung der Basis sorgen Zäune und drei Typen von Wachtürmen. Da bei den Kämpfen bislang Schreie und Pixel-Blutspritzer vorkommen und Soldaten überfahren werden können, überarbeitet man speziell für die deutsche Version die entsprechenden Grafiken (»Aus Mensch mach' Roboter«).

Für die Übersetzung der umfangreichen Sprachausgabe ist übrigens Ralf D. Busch zuständig, der schon an den deutschen Versionen von Ultima B und Creature Shock mitgearbeitet hat. Command & Conquer besteht aus linearen Missionen, die nicht nur durch die Handlung miteinander verknüpft sind: Je nach seinem Abschneiden in einer Mission übernimmt der Sandkasten-General mehr oder weniger Geld in die nächste. Während man am Anfang eher ahnungslos in der Gegend herumstapelt und nur eine kleine Auswahl an Komplettierungen hat, werden mit jeder Mission neue Informationsschnipsel sowie Truppen- oder Gebäude Typen zugänglich. Vier Fernsehsender halten den Wohnzimmer-Kommandeur über die globale Entwicklung auf dem laufenden, außerdem sind zahlreiche Zwischenszenen zu sehen. Der hierbei betriebene Aufwand ist für ein Strategiespiel ungewöhnlich hoch: Die Missionsbeschreibungen bekommen man als qualitativ hochwertige Videos zu sehen, die sonstigen Sequenzen bestehen aus relativ langen 3D-Studio-Animationen. Kein Wunder, daß Command & Conquer auf gleich zwei CDs erscheint und auch keine Diskettenversion geplant ist.

Über die genaue Zahl der Missionen hält man sich beim Hersteller noch bedeckt, es sollen aber auf jeden Fall mehr als beim Vorgänger Dune 2 sein – und der hatte immerhin 27 Einsätze zu bieten. Die Aufträge werden sehr unterschiedlich aussehen, in vier verschiedenen Klimazonen stattfinden und auch mal mehr als nur eine Siegmöglichkeit enthalten. Durch kleine Tricks soll der Spieler das Gefühl bekommen, Teil einer dynamischen Welt zu sein. Mit bestimmten Aktionen löst er z.B. vordefinierte Abläufe aus; so erscheinen mitten in einer Schlacht Verstärkungen oder die Entdeckung des feindlichen Hauptquartiers führt zu einem wütenden Großangriff. Zudem ist der Computergegner laut Westwood lernfähig; wer also ständig dieselbe Taktik anwen-



Über die Brücke stapfen Infanteristen nach Norden, um mit dem Gegner aufzuräumen.



Ein Panzer explodiert in schönster 3D-Studio-Manier

del, dürfte damit auf Dauer wenig Erfolg haben. Der Spieler kann jeweils beide Seiten übernehmen oder gegen einen menschlichen Gegner kämpfen. An der Nullmodem- bzw. Netzwerkfunktion wird nach gewerkelt, wobei es letztere bis zu vier Parteien erlauben wird, gleichzeitig aufeinander loszugehen. Unser erster Eindruck: hervorragend! (la)

## COMMAND & CONQUER-FACTS

Hersteller: Virgin  
Programmierfirma: Westwood  
Erscheinungsdatum: August 1995  
ca.-Preis: DM 120,-  
Deutsche Version: gleichzeitig mit der englischen; »entschürfte« Grafiken.  
Zusammenfassung: Fesselnde Echtzeit-Taktik mit schöner Grafik, vielen Details und Mehrspieler-Modi.



# GRÜN IST DIE HOFFNUNG



**UBI-Saft spricht ein Wärtchen mit: Bei »Action Soccer« lästern flapsige Spartareporter über die Geschehnisse auf dem grünen Rasen. Zwei Grafikansichten machen neugierig – befindet sich hier eine echte Alternative zu »FIFA Soccer« im Trainingslager?**

Letzten Monat stellten wir UBI-Safts neue Fußballsimulation »Action Soccer« im Rahmen des ECTS-Messebereichs kurz vor. Mittlerweile durften die PC-Player-Redakteure selber in die Waden grütschen und Flanken lupfen.

Projektleiter Fabrice Valoy wagte sich nämlich mit einer Entwicklungsversion in die Painger Steppe, was prompt für Gedrängel vor den Tastaturen sorgte. Action Soccer erfüllt ziemlich die Erwartungen, die man mit so einem Namen verbindet. Die unkomplizierte Steuerung (Ball »klebt« am Fuß) und der spannende Spielablauf machen einen viel-sprechenden Eindruck.

Zwei gleichermaßen interessante Grafikperspektiven stehen zur Wahl: Die offensichtlich »FIFA«-inspierte schräg-von-oben-Ansicht macht auf den ersten Blick den besten Eindruck. Ähnlichkeiten sind nicht unbeabsichtigt – Fabrice meint: »Wir haben uns natürlich die anderen Fußballprogramme auf dem PC-Markt angesehen«. Der Macher selber spielt lieber in der etwas schmuckloseren »Machen«-Ansicht. Die Betrachterkamera ist hier näher dran und die Spielersprites wirken größer. Die Übersicht leidet kaum: Ein stets eingebundener Radarschirm verrät die Positionen der Kicker auf dem Felde. Angesichts



Bei Abschlag und Freistoß wird zurückgezogen, damit Sie bessere Übersicht haben

des unhektischen Tempos bleibt genug Zeit zur Orientierung.

Bester technischer Gag ist jedoch die hervorragende deutsche Sprachausgabe. Zwei fröhliche Reporter geben zu markanten Situationen ihren Senf dazu. Die

Sprachhüppchen werden als CD-Audio-Tracks abgespielt und klingen – unabhängig von der Qualität ihrer Soundkarte – technisch brillant. Der Humor kommt gut rüber und die Sprüche passen zu bestimmten Situationen. Beschert der Wettergott statt Regen oder Schneeschauer am Spielfeld strahlenden Sonnenschein, diskutieren die beiden schon mal über Hawaii-Hemden und Sonnenschutzcreme. Innerhalb eines Spiels kommt es zu keinen Kommentär-Wiederholungen. Für jede wichtige Situation gibt es verschiedene Dialog-Varianten; das zu verwendende Sprachpaket wird vor jedem Match neu bestimmt. Das komfortable Paßsystem ermöglicht zu schönen Spielzügen. Nach Drücken des entsprechenden Feuerknopfs wird automatisch zum nächsten Spieler in Pfeilrichtung gepaßt – aber aufpassen, daß kein Gegner in der Mitte steht und den Ball abfängt. Um den (computer-gesteuerten) Torwart zu zwingen, muß man ahnnein etwas tricksen. Beharrliche Weitschüsse führen hier weitaus weniger häufig zum



Der Stürmer erwischt den Abpraller als erster – da gibt's nichts zu halten



Als Alternative zum FIFA-ähnlichen Isometrie-Look gibt es diese 2D-Ansicht, die größere Spielfiguren hat

Erfolg als bei FIFA Soccer.

Inwieweit Action Soccer auf Dauer Spaß macht, müssen wir freilich noch im Test klären. Für Sportspieler könnte es eine ernsthafte Alternative zum Electronic Arts Bestseller werden, zumal andere Offerten wie »Fußball total« oder »Kick Off 3« eher enttäuschten. Bis zur nächsten Ausgabe dürfte eine fertige Version des UBI-Züglings eintreffen. Dann wird es auch höchste Zeit für das Rückspiel zwischen den Stanginator Stagedivers und Eintracht Lenhardt – Wetten werden noch angenommen. (hl)

## ACTION SOCCER-FACTS

Hersteller: UBI-Saft

Genre: Fußball-Simulation

Termin: Juni '95

c.a.-Preis: DM 100,-

Besonderheiten: 2 Grafikansichten, deutsche Sprachausgabe, 16 Teams mit verschiedenen Stärken, 10 Team-Aufstellungen und 3 Turniervarianten.



Projektleiter Fabrice Valoy will FIFA Soccer die Stirn bieten





## Preview: »Heart of Darkness«



Der »Servant« sieht echt niedlich aus – wenn nur die ätzende Näselsestimme nicht wäre...

**Nach jahrelanger Geheimniskrämerei lüftet die französische Programmierfirma »Amazing Studio« erstmals den Schleier ihres neuesten Produkts. Brillante Animationen machen Appetit auf das epische Action-Adventure »Heart of Darkness«.**



Teams mit. Fast drei Jahre werkelt diese Truppe nun bereits schon an Heart of Darkness, das nur auf CD-ROM erscheinen und – wie so oft – neue Maßstäbe setzen soll.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Teenagers Andy, der zusammen mit seinem drolligen Hund Whiskey ein gar lieblich anzusehendes Freundespaar abgibt. Aber das Unheil ist, wir vermuten es schon, nicht fern: Von seinem gemeinen Lehrer unterdrückt, flüchtet sich der arme Junge immer stärker in seine (Alp-) Traumwelten. Doch die werden plötzlich nur zu real, als sich ein Zugang zu der Traumwelt öffnet und prompt Whiskey verschluckt. Natürlich stürzt sich Andy mutig hinterher, da er ohne seinen verlustig gegangenen Hund nicht mehr sein mag – ach Gottchen. In der Folge rennt der Spieler durch schön gezeichnete Räume und schaut sich aufwendige Zwischensequenzen an.

Das Entwicklungsbudget von angeblich über zwei Millionen Mark wurde zu einem nicht geringen Teil in die Erstellung von gerenderten Hintergrundgrafiken und Animationssequenzen gesteckt: Knapp eine halbe Stunde schöner Render-Sequenzen sollen im fertigen

Spiel enthalten sein, in denen herzerzitterndste Knuddelfiguren, aber auch fiese Bösewichte zu sehen sind. Diese Sequenzen entstanden übrigens nicht unter Verwendung einer hochspezialisierten Silicon-Graphics-Workstation, sondern auf einem handelsüblichen PC in Verbindung mit dem bekannten Programm »3D-Studio« – wengleich im Render-Pentium ehurfurchtgebietende 64 MByte RAM stecken. Beim Rendern selbst wurden keine der mitgelieferten 3D-Studio-Texturen (Oberflächen), sondern ausschließlich eigens erstellte verwendet. Hiernit soll der berühmte »klinisch-reine Standardlook« vermieden werden, der 3D-Studio-Produktionen nachgesagt wird.

Im Gegensatz zu den Zwischensequenzen ist die

**S**eit ihrer Gründung im Jahre 1992 arbeitet die französische Spielefirma »Amazing Studio« an einem Projekt, das bislang streng geheim gehalten wurde: Das Action-Adventure »Heart of Darkness« soll grafisch zum Besten gehören, was sich bislang auf PC-Monitoren getummelt hat. Zu den Gründern von Amazing Studio gehören zwei prominente Spieledesigner: Eric Chahi schuf das Action-Adventure »Another World«, Frédéric Savorir zeichnete für »Flashback« verantwortlich. Als die beiden Designer zur Gründung ihrer eigenen Firma Delphine Software verließen, nahmen Sie auch mehrere Mitglieder des alten



Einige Spielstufen finden unter Wasser statt und zwingen Andy zum Tauchen

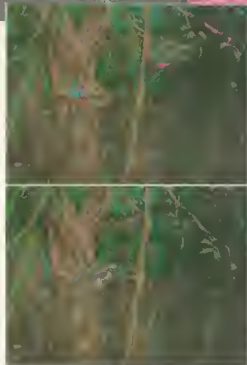


Nette Spielgrafik bei Standard-VGA-Auflösung: Hier kämpft sich Held Andy durch einen Dschungel.





Etwa 1400 verschiedene Animationsstufen werden für die ruckel-freie Bewegung des Helden eingesetzt



Andy klettert vor sich hin, ohne die Schlange mit lila Zunge zu bemerken – Pech gehabt!

eigentliche Spielgrafik zweidimensional und in der beliebten Jump-and-Run-Perspektive gehalten. Auch hier wurden mit viel Aufwand respektable Ergebnisse erzielt. Die Spielfiguren agieren vor und in gerenderten Hintergrundbildern, die meist mehrere horizontale Ebenen enthalten. Scrolling gibt es dabei keines: Jeder der insgesamt 256 Bildschirme wird einzeln nachgeladen. Umso größeren Wert legte man bei Amazing Studio auf die Animationen: Die detaillierteste Figur, das Spieler-Sprite, soll über 1400 Animationsstufen (in einer Richtung) verfügen, die für die andere Richtung gespiegelt werden. Laut Herstellerangaben sind die einzelnen Frames (gemeint sind hier Bewegungsstufen) kausal miteinander verknüpft: Bei Anzeige eines Frames werden bereits alle diejenigen Stufen im RAM bereitgehalten, die als nächstes angefordert werden könnten. Vom »fünften« Laufen-Frame kann so z.B. direkt in

den »sechsten« Springen-Frame geschaltet werden, was absolut stufenlose Animationen garantieren soll, vor allem beim Wechsel zwischen zwei Bewegungsformen. Der Spieler hat dabei während jedes einzelnen Frames Einfluß auf seine Spielfigur, muß also nicht abwarten, bis eine »Schrifttafel« voll ausgeführt wurde. Auch sonst ist man akribisch ins Detail gegangen: Sämtliche Sprites werfen einen in Echtzeit berechneten Schatten, beim Überspringen von Wasserflächen sind Reflexionen zu sehen. Andy kann nicht nur durch Höhlengänge und über Waldfpfade rennen sowie springen, sondern auch Steinwände emporklettern, an Lianen herumhängeln, schwimmen und tauchen. Der zahlreichen Gegner (Standardmonster ist ein

fieses, zerfleddert wirkendes Schattengeschöpf) erwehrt er sich mit einer Art Laser, außerdem kann er weitere Objekte finden und aufnehmen. Diese dienen, am rechten Ort eingesetzt, zur Bewältigung typischer Action-Adventure-Puzzles. Besonderer Wert wird auf ausgefeilte Charaktere gelegt, die nicht nur nett anzuschauen sind, sondern auch zur jeweiligen »Persönlichkeit« passende Verhaltensweisen und Sprachausgaben bieten. Sämtliche Dialoge von Heart of Darkness werden aus dem Französischen in drei Sprachen übersetzt: Deutsch, Englisch, sowie – man höre und staune – Japanisch. Für die Synchronisationen sollen prominente Sprecher angeheuert werden; genaueres steht bislang noch nicht fest.

Für die Spielmusik ist der Filmkomponist Bruce Broughton zuständig, der u.a. beim Soundtrack zu »Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby« mitwirkte. Die mit 22 KHz aufgenommenen Stereo Soundeffekte stammen zum Teil von Patrice Grisolet, der zuletzt beim »Killer-trifft-kleines-Mädchen-und-beschützt-es«-Streifen »Leon« mitgemischt hat. Das fertige Heart of Darkness soll im Oktober von Virgin veröffentlicht werden. (la)



Die Entstehung eines Screens, vom ersten Scribble bis zum fertigen Ergebnis

#### DARKNESS-FACTS

**Genre:** Action-Adventure  
**Hersteller:** Virgin  
**Programmierzfirma:** Amazing Studio  
**Erscheinungstermin:** voraussichtlich Oktober 1995  
**Ca.-Preis:** DM 130,-  
**Deutsche Version:** zeitgleich mit der englischen; auch die Sprachausgabe wird übersetzt  
**Fazit:** Edel aufgemachter Mix aus Jump-and-Run und Action-Adventure; erscheint nur auf CD-ROM

# AKTUELLE MELDUNGEN

## DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND?



Die neue Matrox Millennium soll DOS-Spiele, 3D Grafik und Videos beschleunigen

Matrox leitet das nächste Jahrtausend der Grafikarten frühzeitig ein. Die neue Karte »Matrox Millennium« bietet für 750 Mark das komplette Spektrum moderner Grafiktechnik: Eine schnelle 32-Bit-VGA-Karte (für herkömmliche DOS-Spiele), Windows-Beschleunigung, Video-Funktionen (schnelleres Video für Windows sowie MPEG-Software) und einen 3D-Turbo, der in HiRes mit 65.000 Farben arbeitet und Texture Mapping sowie Gouraud Shading unterstützt. Treiber u.a. für Intel 3DR, RenderWare, Reality Lab und das neue Apple QuickDraw 3D sind in Arbeit, 3D-Spiele sollten die Millennium also sofort direkt unterstützen.

Die Matrox Millennium läuft mit einer neuen RAM-Technologie, den sogenannten Window-RAMs, die wesentlich schneller arbeiten sollen als die bisherige DRAM- und VRAM-Technologie. Wenn alles klappt, trifft ein Testmuster dieser ersten VGA-3D-Video-Karte rechtzeitig für einen Test in der nächsten Ausgabe ein.

## GEZEITEN DER DUNKELHEIT

Blizzard Entertainment will bis zum diesjährigen Weihnachtsfest den Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels »Warcraft« fertigstellen. »Tides of Darkness« führt den Krieg zwischen Menschen und Orks weiter; der Spieler wird wieder beide Seiten übernehmen oder gegen einen menschlichen Gegner antreten können.

Nachdem die Orks die Menschen über das Meer getrieben haben, setzen die aggressiven Grünhäuter in hastig zusammengewürfelten Schiffen nach, um ihnen endgültig den garaus zu machen. Das Spiel wird voraussichtlich 24 normale und zwölf Experten-Szenarien enthalten; die Computergegner sollen merklich intelligenter werden. gekämpft wird nun

auch zur See und in der Luft, mit zahlreichen neuen Einheiten wie z.B. Drachen, Greifen, Zeppelein und Kriegsschiffen. Tides of Darkness wird Super-VGA-Grafiken bieten sowie einen Editor für Szenarios, Karten und Kampfeinheiten enthalten.

## DER APOGEE-FLIEGER

Spätestens seit »Descent« sind die Grenzen zwischen Shareware und Demo-Version verwischt. Vollversionen von »Shareware« kann man im Laden kaufen, Demo-Versionen von »professionellen« Computerspielen werden hingegen immer häufiger und immer größer. Mit der neuen Firma 3D Realms setzt sich Shareware-Intimus Apogee genau zwischen die beiden Stühle. »Terminal Velocity«, ein Flug- und Weltraum-Simulator, erscheint als Vollpreisprodukt auf CD-ROM und Diskette. Gleichzeitig gibt es eine Version mit etwa einem Drittel des Spiels als »Shareware«, sprich voll spielbare Demo.



Das dürfen Sie demnächst als Shareware spielen: Terminal Velocity verspricht, eine rasante Flugsimulation zu werden.

In Terminal Velocity steuern Sie einen Raumgleiter über die Oberflächen und durch die Tunnel von neun verschiedenen Planeten mit 27 Levels. Zu den technischen Daten zählen unter anderem: Super-VGA-Support, Acht-Spieler-Netzwerk-Modus (bzw. zwei per Modem/Nullmodem) sowie megabyteweise Zwischensequenzen und Intros in der CD-Variante. In Mailboxen dürfte es am 10. Mai weltweit heiß hergehen, da zu diesem Termin die Shareware-Version des Spiels freigegeben werden soll.

## MEHR SPAß MIT 6

»Daddeln« wie in der Spielhalle: Phase 9 hat mit dem »Phantom 2« das erste PC-Gamepad mit sechs Buttons im Angebot. Bislang wird es zwar nur von »Super Street Fighter II Turbo« unterstützt (für jedes Bewegungsmanöver gibt's einen eigenen Button), doch weitere Spiele sollen bald folgen. Das Phantom 2 arbeitet auch mit allen Spielen zusammen, die nur zwei oder vier Feuerkämpfe benötigen. Den Vertrieb in Deutschland übernimmt die Firma Allsp, der Preis beträgt rund 50 Mark.

## 4 X 3D

Ohne 3D-Grafik geht bei Gremlins neuen Produkten nichts mehr: »Actua Soccer« verspricht flotte Kamerarasschwenks durch echt wirkende Fußballstadion. »Normality Inc.« wird als skurriles Adventure beschrieben, in dem man mit mehreren Charakteren durch eine große 3D-Landschaft laufen kann. »Realm

## KURZ & BÜNDIG

+++ Für 5 Millionen US-Dollar hat sich Escam die Rechte an der Commodore-Gruppe gesichert. Es ist u.a. geplant, den eigentlich schon verstorbenen C64 wieder auflieben zu lassen – als Billigprodukt für Osteuropa.

+++ Die von Regisseur James Cameron mitbegründete Firma Digital Domain will bis Weihnachten '96 drei Computerspiele veröffentlichen. Die Spiele sollen von den High-End-Grafikcomputern der Firma profitieren, auf denen normalerweise Special Effects für Kinofilme produziert werden.

+++ Mit »Mr. Playback« ist in den USA der erste interaktive Kinofilm angelaufen. In speziell ausgestatteten Kinos wählen die Besucher alle ein bis zwei Minuten zwischen zwei oder drei Möglichkeiten, wie die Handlung weitergehen soll. Da der Film nur maximal 25 Minuten dauert, sind die Eintrittskarten für zwei Vorstellungen gültig. Besucherrekorde hat der Superhelden-Kurzkrimi bislang allerdings nicht erzielt.

+++ Navell und Bertelsmann-Tachter BMG haben eine langfristige Partnerschaft vereinbart. Zusammen will man künftig für die Märkte Europa, Ostasiens und Lateinamerika Anwendersoftware entwickeln, vermarkten und vertreiben.

+++ Interplay hat eine neue Abteilung namens »VR Sports« mit über 25 Programmierern ins Leben gerufen. Die ersten Veröffentlichungen sind im Herbst dieses Jahres für Sega Saturn und Sony Playstation geplant.

+++ Philips Media will in Kürze PC-Umsetzungen mehrerer CD-i-Titel veröffentlichen: »Chaos-Control«, »Mystic Midway« und dessen Nachfolger »Phantom Express«. Außerdem soll »FX Fighter«, ein Arcadespiel für PCs, »neue Maßstäbe auf dem Spielmarkt setzen«.

+++ Sierra wird zusammen mit Gentry Lee, Co-Autor der Nachfolgegebäude zu Arthur C. Clarkes »Rendezvous with Rama«, mehrere Multimedia-Spiele produzieren. Lee soll nicht nur Umsetzungen der Rama-Bände in Angriff nehmen, sondern auch den Nachfolger der Strategie-Entscheidung »Outpost«.

+++ Van Creative Labs gibt es in Kürze den Wave Blaster 2, die mit dem EMU8000-Chip der Sound Blaster AW32 ausgestattet ist. Im 2 MByte großen ROM-Speicher des Aufsatzes stecken 128 Instrumente und Geräuscheffekte sowie rund 400 Percussion-Sounds.



**NEU**  
KOMPLETT IN  
DEUTSCH

# **IV NETWORKS**

- Die revolutionäre, absolut realitätsnahe Wirtschaftssimulation!
- Gestaltet nach der betriebswirtschaftlichen Realität moderner Großunternehmen.
- Weltumspannende Szenarien mit Börsen- und Geldgeschäften angepaßt an die existierenden Wirtschaftssysteme
- Excellente Spielbarkeit durch Maussteuerung, isometrische 3D-Darstellung und die Möglichkeit, alle Dokumente und Bilanzen jederzeit über einen Drucker auszugeben
- **AIV Networks-Hotline 0190/36 10 06 (1 Einheit = 12 sec.): Informationen zum Spiel und die Möglichkeit, einen von fünf Sony-MiniDisc-Radiorecordern zu gewinnen!**

**SONY**



IN  
PARTNERSCHAFT  
MIT

**FOCUS**

**n-tv**  
Der Nachrichten Sender

**RTL**  
Der Oldie-Sender

Erhältlich für  
IBM PC-Kompatible  
CD-ROM im Juni 1995  
3,5"-Disk Version ab  
Mai 1995





Gremlins neues Rennspiel »Fatal Racing«

of the Haunting« soll dreidimensionale Grafik mit Rallenspielelementen und typischer Doom-Aktion verknüpfen. Das Arcade-Rennspiel »Fatal Racing« erinnert an das Playstation-Modul »Ridge Racer«. Angeblich wird es 64 verschiedene Wagen und acht Rennkurse bieten und vor allem in Sachen Geschwindigkeit neue PC-Maßstäbe setzen. Alle vier Produkte sollen nicht vor Jahresende erscheinen.

## FLACHBETT-WERBESPIEL

Hewlett Packard möchte mit dem Grafikadventure »Jeff Jet« für sich werben. Bei dem Werbespiel von Promotion Software dreht sich alles um ein junges Pärchen, das durch einen Flachbett-Scanner ins Innere eines Computers gesaugt wird (also Vorsicht bei Ihrem nächsten Scan-Vorgang!). Im Computer schlurfte die



Gespräche werden bei Jeff Jet im üblichen Multiple-Choice-Verfahren geführt

besten durch alle möglichen Stationen, wie z.B. die Spielkarte oder den Prozessor. Später geht es per Modem zu verschiedenen Schauplätzen, u.a. wird ein Space Shuttle besucht. Die Steuerung erfolgt komfortabel per Maus, bei Dialogen werden die Karleerfeis



Die Playtoons-Serie dreht bis September eine Warteschleife

der Gesprächspartner über die jeweilige Raumgrafik geblendet. Erhältlich ist das Werbespiel für 10 Mark bei vielen Hewlett Packard-Fachhändlern.

## BOMBASTKLANG FÜR PCs

Der renommierte Audio-Spezialist Bose bietet in seiner Produktpalette auch PC-Lautsprechersysteme an. Das »Acoustimass«-System besteht aus zwei kleinen Boxen (7,9 x 7,9 x 12,1 cm) und einer Verstärker-/Basswiedergabe-Einheit, die laut Herstellerangabe an beliebiger Stelle im Raum platziert werden kann, ohne den Klang zu beeinträchtigen. Die Boxengehäuse sind magnetisch abgeschirmt, so daß sie auch in unmittelbarer Nähe zum Bildschirm keine Störungen verursachen sollen.



Der Verstärker des Acoustimass-Lautsprechersystems (hinten zu sehen) enthält eine Basswiedergabe-Einheit

Die Lautsprecher der »MediaMate«-Serie sind laut Bose speziell für das Hören im Nahbereich konzipiert, so daß sie auf kurze Distanz gute Klangqualität und Basswiedergabe bieten. Da die Boxen zwei getrennte Eingänge besitzen, können gleichzeitig eine Soundkarte und das Audiokabel des CD-ROM-Laufwerks angeschlossen werden.

## TAKTISCHE KREUZÜGE

Von Greenwood kommt in Bälle ein Strategiespiel, das sich an den bekannten »Battle Isle«-Look anlehnt: »Crusade« wird vor einem mittelalterlichen Hintergrund spielen und zahlreiche Blue-Screen-Videosze-

## AUF DIE MÜTZE

Die netten Leute von Romware greifen tief in die Goodie-Kiste: Der Erfolg des schmissigen Roboter-Prügelspiels »One must fall 2097« animiert zu einer Verlosung. 1. Preis ist ein Epic-Megagames-Spielepaket mit den Vollversionen von »One must fall«, »Epic Pinball« und



»Jezz Jackrabbit«, abgerundet von der farmischen »One must fall-Basewalk-Kappe. Als 2. – 20. Preis winkt die überaus fröhliche Kombination »One must fall-Vollversion« + »posende Mütze«. Um bei der Vergabe jener schönen Dinge dabei zu sein, schreiben Sie bitte eine Postkarte an folgende Adresse: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Kennwort »One must fall«, Gruberstr. 46a, 85586 Poing. Einsendeschluß ist am 15. Juni 1995; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

nen enthalten. 14 Truppeneinheiten und Terraintarten sowie sieben verschiedene Gebäudetypen sollen zusammen mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad für Abwechslung sorgen. Tag- und Nachtwechsel sind nach Herstellerangabe ebenso enthalten wie Jahreszeiten, Versorgungstransporte und Zufallsereignisse. Auch ein Editor sowie eine Nullmodemoption werden angeblich eingebaut, wobei Bündnisse und Nichtangriffspunkte möglich sein sollen.



Die Spielfelder von Crusade sind im gewohnten Hexagon-Format aufgebaut

## ABSCHIED VON MS-DOS?

Rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichte uns der erste Trendbericht von der »Game Developers Conference«, einem dreitägigen Kongress speziell für Programmierer.

Star der Veranstaltung war unerwarteterweise Win-

dows 95. Microsoft verteilt die Beta-Version des »Game Software Developers Toolkit«, welches Routinen für ultraschnelle Grafik, mehrstimmigen Digital-sound, Netzwerkspeile und Joystick/Maus/Tastatur-Input enthält. Mit den Routinen müssen Spieler nur ein einziges Mal Grafik, Sound, Netzwerk und Joystick einstellen; alle Win95-Spiele grafen dann auf diese Treiber zurück.

Zwischen August und Weihnachten wird schon eine Reihe von Spielen erscheinen: Accolades »Super Bubsy«, die Umsetzung eines rasanten Sega- und Nintendo-Moduls, ist angeblich schon fertig und wartet nur nach auf die Auslieferung von Windows 95. Papyrus zeigt eine Win95-Version von »Indy Car Racing«, die dank einer 3D-Beschleuniger-Karte in HiRes-Truecolor wesentlich schneller ist als die VGA-Version. Spectrum Holobyte überraschte mit der Ankündigung, »Falcon 4« ausschließlich für Win95 zu programmieren; bei Activision hieß es gar, alle neuen Spiele (bis auf »Mach Warrior 2«) würden nur noch für Microsofts neues Betriebssystem geschrieben, darunter »Super Pitfall« und die Fortsetzung von »Platafall«. Weitere Software-Firmen auf dem Windows-Zug: Accolade, Microprose, Mindscape und Viacom New Media. Microsoft selber wird gleichzeitig mit Windows 95 eine Flipper-Simulation ausliefern.

## NEUE CD-ROM-PRODUKTE

**Multimedia IQ Test:** Virtual Entertainment bringt einen Intelligenztest für Windows und Macintosh heraus, der auf dem omerikanischen AGCT (Army General Classification Test) beruht.

**Puzzle Power:** Mit diesem Titel von Centron Software soll sich jedermann eigene Puzzles generieren können, komplett mit Bildern, Geräuscheffekten und Videoschnipseln. Sechs verschiedene Arten von Rätseln stehen zur Wahl.

**The Beatles:** In seiner »Stationen-Reihe« hat der teWi Verlag eine Monographie über die berühmten Plitzköpfe veröffentlicht. Fast 2000 Bildschirmseiten Text, 400 Bilder sowie 50 Minuten Ton- und Filmdokumente sollen enthalten sein.

**Reiseführer Rom:** Ebenfalls von teWi stammt eine Multimedia-Reise durch die

»Ewige Stadt«. Zu allen Sehenswürdigkeiten gibt es Bilder, außerdem sind Übersichtskarten und ein Sprachführer integriert, der die wichtigsten Wörter und Redewendungen vorliest.

**Disasters:** Für Multimedia-Gaffer löst MDI die größten Katastrophen des 20. Jahrhunderts wiederaufleben. Mit Videos, Fotos und viel Text widmet sich die CD z.B. dem Erdbeben in San Salvador, der Explosion des Space Shuttles »Challenger« oder einer Hungerkatastrophe in Äthiopien.

**Das große Horoskop:** Die Raptor-Vertriebsgesellschaft kümmert sich um Liebhaber von Geburts-, Partnerschafts- und Solahoroskopen. Neben dem üblichen Zeichenschnitzbuch werden die zwölf Tierkreiszeichen vorgestellt.

Aber auch passende Hardware für die neuen Spielstandards gab es zu sehen: S3 zeigte einen Prototypen des S3D-Grafikchips, der für Spiele in 2D und 3D optimiert wurde; Yamaha hatte ebenfalls eine Grafikarte im Gepäck, die 3D-Spiele um ein vielfaches beschleunigen wird. Alliance, ATI, Cirrus Logic und Matrox werden die neuen Win95-Funktionen gleichfalls unterstützen. Im Soundkarten-Lager zeigte Creative Labs erweiterte Treiber für seine AWE-32-Serie,

die 3D-Soundeffekte ohne Zusatzhardware erzeugen. Damit die 3D-Spiele auch ohne neue Karte schnell bleiben, hat Microsoft für den Sommer die 32-Bit-Version von »Reality Lab« angekündigt. Reality Lab ist für 3D-Grafik in etwa das, was ein VESA-Treiber für Super VGA darstellt: Wenn ein Programmierer damit seine Software schreibt, läuft sie auf normalen VGA-Karten, aber auch auf den neuen 3D-Karten (dort aber wesentlich schneller und besser). (ja/b)



**MicroFun**  
Unterhaltungssoftware- und hardware

CD - Laufwerke	
Mitsumi FX400 4-fach IDE	295,00
Toshiba XM 5302B 4-fach IDE	315,00
Toshiba XM 3601B 4,4-fach SCSI	545,00

Joystick	
Gravis Game Pad	39,95
Gravis Phoenix	199,95
Pro Pedals	155,95
Virtual Pilot Pro	157,95
Flightstick Pro	149,95

MPEG-Board	
Orchid Kelvin MPEG 1MB	639,95
Orchid Kelvin MPEG 2MB	719,95
Creative VideoBlastar MP400	499,95
Jazz Jakarta MVGA-Karte	717,95

Wave Table	
Orchid WaveBooster 2	199,95
Orchid WaveBooster 4	259,95
Orchid WaveBooster 4 fx	349,95
Creative WaveBlastar II	257,95
Gravis UltraSound ACE	189,95

CPU	
Intel 486 DX2 66 Mhz	229,90
Intel 486 DX4 100 Mhz	429,90
AMD 486 DX4 100 Mhz	292,90
Intel Pentium 75 Mhz	529,90
Intel Pentium 90 Mhz	863,90
Intel Pentium 100 Mhz	1153,90

Mainboards	
VLB-Board 256KB Cache	167,90
PCI-Board 256KB Cache	204,90
Intel Batman/PCI Morcury Chipset	351,90
Intel Plata/PCI Neptun Chipset	421,90
Intel Zappa/PCI Triton Chipset Incl. 2'4 MB EDO	952,90

VGA-Karten	
Hercules Stingray Pro 1MB PCI oder VLB	169,95
Hercules Power Dynamite 2MB PCI oder VLB	329,95

Soundkarten	
Sound Blaster 16 Value Edition	172,95
Sound Blaster 16 Pro	235,95
Sound Blaster 16 Multi CD	235,95
Sound Blaster 16 Pro ASP	299,95
Sound Blaster 16 Multi CD ASP	275,95
Sound Blaster AWE32 Value Edition	339,95
Sound Blaster AWE 32	436,95
Gravis UltraSound Max	305,95
Orchid GameWave 32 plus	299,95
Orchid SoundWave 32 pro	244,95
Orchid SoundWave32 pro SCSI	448,95

Software	
Game Runner	115,00
QEMM 7.5	209,95
MS - Space Simulator	115,00
MS - FS Scenery Japan	35,00
MS - FS Scenery NewYork	35,00
MS - FS Scenery Paris	35,00

Bestellung: Mo-Fr 10.00-12.00 14.00-18.00  
Samstag 10.00-12.30

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM  
Vorauskasse 7,50 DM  
Insum und Frachtkosten werden erhoben

Telefon: 08131/5 51 28  
Telefax: 08131/5 52 18  
BTX: Microfun#

Versand: **Heimgartenstraße 40 85221 Dachau**

## LESER-TOP 25

PC-PLAYER-  
WERTUNG

1	(1) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
2	(2) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
3	(4) DESCENT Interplay	90 %
4	(21) DARK FORCES LucasArts	84 %
5	(6) DDDM 2* id Software	83 %
6	(8) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
7	(5) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
8	(12) LITTLE RIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts	82 %
9	(3) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
10	(10) COLONIZATION Microprose	88 %
11	(18) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
12	(7) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
13	(-) PANZER GENERAL SSI	81 %
14	(-) CIVILIZATION Microprose	91 %
15	(17) TRANSPORT TYCDDN Microprose	82 %
16	(16) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
17	(9) WARCRAFT-DRECS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
18	(13) KYRANIA 3: MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin	80 %
19	(-) STERNENSCHWEIF Athic	75 %
20	(15) CYBERIA Interplay	79 %
21	(22) BATTLE ISLE 2 Blue Byte	85 %
22	(14) THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts	88 %
23	(20) HERETIC id-Software	77 %
24	(-) KING'S QUEST 7 Sierra	76 %
25	NOVASTORM Psynosis	78 %

\* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendliche unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: März/April 1995.

## Verkaufscharts CD-ROM

1	(1) Wing Commander 3 - Heart of the Tiger	Origin
2	(-) Wacky Wheels (Vollversion)	Apogee
3	(-) NBA Live '95	Electronic Arts
4	(-) US Navy Fighters	Electronic Arts
5	(5) King's Quest 7	Sierra
6	(6) Panzer General	SSI
7	(7) Cyberin	Interplay
8	(-) Alone in the Dark 3	Infogrames
9	(4) Descent	Interplay
10	(-) Bioforce	Origin

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: April 1995.

## Verkaufscharts Diskette

1	(1) Bendesige Manager Hattrick	Software 2000
2	(4) Hanne Die Expedition	Ascan
3	(4) König der Löwen / The Lion King	Virgin
4	(5) Panzer General	SSI
5	(3) Aladdin	Virgin
6	(6) Die Siedler	Blue Byte
7	(7) NASCAB Racing	Papyrus/Virgin
8	(9) Descent	Interplay
9	(-) Bend. Manager Hattrick Supporter	Software 2000
10	(-) X-COM Terror from the Deep	Microprose

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: April 1995.

## Beste »Nicht-Spiele-Software«

1	(-) Windows 3.11
2	(1) Corel Draw
3	(2) OS/2 Warp
4	(3) Microsoft Word 6.0
5	(4) Norton Commander 4.0

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: März/April 1995.

## Der beste Kunden-Support

1	LucasArts
2	Origin
3	Electronic Arts
4	Microprose
5	Virgin

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: März/April 1995.

## Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1	(1) Outpost
2	(2) Bendesign Manager Hattrick
3	(3) Creature Shock
4	(-) Rise of the Bohets
5	(5) Wings of Glory

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: März/April 1995.

**Ihre Stimme zählt!** Jeden Monat startet die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC-Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ob damit je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



# CHAOS CONTROL

Gradeolos schnell, explosiv  
und in Dolby Surround

DATA NEWS  
**Hit**  
Februar 95

"Die beim Kampf um  
Manhattan dargestellten  
Flugszenen übertreffen  
fraglos alles, was es  
bisher auf PC oder CD-i  
zu sehen gab."

"Das neueste Infogrames  
Spektakel "Chaos Control"  
überzeugt nicht zuletzt  
durch seine phantastischen  
Graphiken."

**GAMEPRO**



Jetzt auf  
CD-Rom & CD-i



**PHILIPS**

ESCOM Slimline P 75/90

# Schlank und schnell.

**ESCOM**

**intel inside**  
**pentium**  
PROCESSOR

**STECKBRIEF**  
PROZESSOR PENTIUM®  
**75/90 MHz**  
FESTPLATTE  
**540/850 MB**  
ARBEITSSPEICHER  
**8 MB RAM**  
GARANTIE  
**1 JAHR**

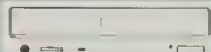
Board: Intel mit PCI Bus  
Grafikkarte: 1 MB DRAM  
Tastatur: ESCOM Standard  
Monitor: 14"/48 kHz,  
Himmelfratt,  
33,5 cm wsb,  
strahlungsarm  
ESCOM

Supersoftware incl.: MS DOS 6.22,  
MS Windows 3.11 Workgroup, Corel  
Draw 4.0, MS Works, MS Scenes  
Undersea, MS Entertainment Pack  
4, Mitsubishi Retelliver, Micro-  
graph, Scan! Wings I, Windows,  
DataFax, Gimp! Scan,  
telexware CD ROM Laufwerk oder  
äquivalent.



**MICROSOFT PROFI-PACK 1**

**WORD ACCESS EXCEL**



Mit Double Speed CD-ROM

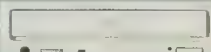
Mit Double Speed CD-ROM

**299.-\***

**399.-\***

**MICROSOFT PROFI-PACK 2**

**EXCEL ACCESS EXCEL**



Mit Double Speed CD-ROM

Mit Double Speed CD-ROM

**299.-\***

**399.-\***

**75 MHz**

KOMPLETTPREIS  
PENTIUM® PROZESSOR P 75

**2598.-**

INCL.: 14" Monitor, 48 kHz,  
Tastatur und 540 MB Festplatte  
AUFPREIS: 1 GigaByte  
Festplatte 249,-

RECHNEREINZELPREIS P75  
ohne Monitor

**2199.-**

AUFPREIS: 1 GigaByte  
Festplatte 249,-

**90 MHz**

KOMPLETTPREIS P90  
PENTIUM® PROZESSOR P 90

**2898.-**

INCL.: 14" Monitor, 48 kHz,  
Tastatur und 850 MB Festplatte  
AUFPREIS: 1 GigaByte-  
Festplatte 148,-

RECHNEREINZELPREIS P90  
ohne Monitor

**2499.-**

AUFPREIS: 1 GigaByte  
Festplatte 148,-

\*Angebot gilt nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC.

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

# Für den mobilen User.



REPARATUR  
72 Std.  
SERVICE

## PC-SHOPPING

PC Shopping 3/95.  
Notebook DX4/100 überzeugt.  
Aussage: gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.  
Sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich.  
Anschaffungskosten

Teilweise CD ROM Laufwerk erforderlich.

**ESCOM Notebooks**  
die optimale  
Lösung für den  
mobilen Anwender

Mit Leichtigkeit immer dabei  
und zugleich mit zahlreichen  
Anschlußmöglichkeiten für  
Peripheriegeräte. Besonders  
das abgebildete DX4/100  
besticht außerdem durch die  
sehr hohe Systemleistung im  
Daten- und Grafikbereich.  
Und auch das gute Preis-  
Leistungs-Verhältnis spricht  
für den DX4/100 - siehe auch  
Fazit PC Shopping 3/95!  
Ein zusätzliches Argument ist  
der ESCOM-Service: Reparatur  
innerhalb von 72 Stunden

## STECKBRIEF

PROZESSOR 486 DX4

100 MHz

FESTPLATT

340/520 MB

ARBEITSPEICHER

4 MB RAM

GARANTIE

1 JAHR

## Dockingstation für DX 4

preis-  
sturz

passende Lösung für die Arbeit zu  
Hause, mit allen  
erforderlichen  
Anschlüssen

499,-

## PCMCIA Ethernet Adapter

preis-  
sturz



249,-

NOTEBOOK DX4/100 MHz  
mit 9,5" Monochrom Display

2499,-

und 340 MB Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz  
mit 9,5" DSTN Color Display

3699,-

und 510 MB Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz  
mit 9,5" TFT Color Display

4999,-

und 510 MB Festplatte

## TEXAS INSTRUMENTS PCMCIA FaxModem 14.4



max. 14.400 bps Datentransport,  
postzugeschaltet,  
incl. DeLink Fax- und  
Modemsoftware

preis-  
sturz

279,-

## ESCOM Notebooktaschen



Notebook-  
tasche 1  
Comfort Case



Notebook-  
tasche 5

49,-

149,-

99,-

## Notebook Zubehör

4 MB RAM für DX2 429,-  
4 MB RAM für DX4 429,-  
16 MB RAM für DX4 1249,-  
16 MB RAM für DX2 1249,-  
Antoadapter für DX2 69,-  
Antoadapter für DX4 179,-  
Batterie für DX2 (auch in Weiß erhältlich) 149,-  
Batterie für DX4 179,-

\*Aufpreis zum Rechner

## FEATURES

Prozessor	Intel 486
Frequenz	100 MHz
Arbeitsspeicher	4 MB RAM
Festplatte	340 - 520 MB
Color	340 MB
Color	520 MB
Grafikkarte	1 MB DRAM
Serial	serial
Steckplätze	PCMCIA 2 x Typ II oder 1 x Typ III
Display	(12,13 cm)
Mouse	Mouse, PS/2
TFT Color	TFT Color
Garantie	1 Jahr
Software	ESCOM Support
ware incl.	MS DOS 6.22
Windows für Windows, Corel	Windows für Windows, Corel
4.0, Microsoft	4.0, Microsoft
Scan Wang	Scan Wang
Matrox, Sina	Matrox, Sina



# Das Babel

## STREIT- GESPRÄCH

**Nicht alle deutschen Versionen von PC-Spielen machen Freude. Schlumpige Übersetzungen und verkümmerte Anleitungen vergraulen viele Fans – dann doch lieber der Griff zur Originalversion?**

**D**ie Übersetzer haben ein hartes Brot: Kaum übertragbare Wortspiele und Insider-Gags machen deutsche Versionen nicht nur bei den Medien Film und Buch zu einer heiklen Arbeit. In Computerspielen kommen technische Finessen dazu, vor allem seit neben schnöder Text-Übersetzung auch die Synchronisation der Sprachausgabe gefragt ist. Manche Englischkenner schwören auf Originalversionen: witziger, schöner verpackt, schneller zu haben.

Unser Autor Roland Austinat diskutierte die Problematik mit Guido Alt, langjährigem Kenner der Computerspielszene und PR-Manager bei Softgold. Diese Firma ist unter anderem für deutsche Versionen der Titel von LucasArts, Looking Glass, Novologic, New World Computing, Gremlin und Time Warner Interactive verantwortlich. Guido ist im wahren Sinne des Wortes ein alter Hase in Sachen deutscher Versionen: Er lieh einst dem Anarcho-Langhorr Max im Intro der Diskettenversion von »Sam & Max hit the Road« seine Stimme.

**ROLAND:** Guido, woran liegt es, daß die amerikanische Originalversion eines Spiels eher erholdend ist, als die – dann möglicherweise noch schlechter übersetzte – deutsche Fassung?

**GUIDO:** Normalerweise bekommen wir bei Softgold parallel zu den Entwicklungsarbeiten in den USA schon die zu übersetzenden Texte. Es kann aber vorkommen, daß ein Spielehersteller zuerst die US-Version komplett fertigstellt und uns diese anschließend zum Übersetzen vorlegt. Dann verkaufen wir bis zum Release der deutschen Fassung

erst die amerikanische Version.

**ROLAND:** Gibt es dabei nicht das Problem, daß sich Übersetzer und Programmistoren auf zwei verschiedenen Kontinenten befinden? Bekommt Ihr schon halbwegs fertige Programme, mit denen getestet werden kann, ob die übersetzten Teile »passend«?

**GUIDO:** Unsere Übersetzer bekommen immer eine lauffähige Version, sie müssen also nicht »blind« übersetzen. Das ist zum Beispiel bei Rollenspielen wichtig, bei denen oft Sätze aus vorgefertigten Satzteilen zusammengesetzt werden, die natürlich passen müssen. Diese Teile kann man zwar separat grammatikalisch und semantisch korrekt übersetzen. Aber nur, wenn man sie ins Programm einbaut, sieht man auch, ob sie so »funktionieren«.

**ROLAND:** Wer macht eure Übersetzungen? Sind das Personen mit abgeschlossenem Germanistikstudium? Aufgrund der Qualität mancher Übersetzungen kommen einem doch gewisse Zweifel...

**GUIDO:** Die Übersetzungen werden von Leuten gemacht, die über Programmierfahrung verfügen, gute Englischkenntnisse besitzen und schon einige Jahre Erfahrung mit dem Übersetzen von Computerspielen haben. Die übersetzten Texte werden dann von Germanisten in unserem Lektorat geprüft.

**ROLAND:** Kommen wir doch mal auf die Qualität eines CD »Talkies« wie »Day of the Tentacle« zu sprechen. Nach welchen Kriterien werden dabei die Sprecher ausgewählt? Man hat ja manchmal den Eindruck, das liefe nach dem Motto: »Hm, unser Plärrer hat eine schöne tiefe Stimme, den können wir gut als Erz-bösewicht gebrauchen...«

**GUIDO:** Zu Anfang haben auch schon mal Kollegen von Softgold gesprochen. So geschahen bei »Sam & Max« oder »Day of the Tentacle«. Das brachte uns eine Menge Spaß, hat uns aber auch gezeigt, wie schwer es ist, eine gute Übersetzung hinzubekommen.



**Guido Alt ist PR-Manager bei Softgold. Er kümmert sich um deutsche Versionen von Spielen prominenter Hersteller wie z.B. LucasArts, Gremlin oder Novologic. Guido meint: »Nur 20 Prozent unserer Kunden wollen die Originalfassungen haben.«**

Heute ist es so, daß wir 3 Mitarbeiter haben, die allein für Casting und Aufnahmen verantwortlich sind. Je nach Umfang des Spiels sind ca. 10 – 15 Synchronsprecher an dem Projekt beteiligt.

Wir achten darauf, daß auch der Klang der deutschen Stimme dem Original nahe kommt und engagieren Profis, die z.B. Erfahrung als Synchronsprecher haben oder sogar selbst Schauspieler sind. Ein kleines Problem dabei ist, daß der überwiegende Teil von denen so etwas noch nie gemacht hat, weshalb eine gewisse Umgewöhnung nötig ist. Improvisieren oder eine andere Einstellung wählen ist bei fertigen Videos und Animationen nicht möglich – wir können die Szenen nun mal nicht länger oder kürzer machen.

**ROLAND:** Sieht sich eine Spielertüte ein übersetztes Produkt noch mal an? Verstehen die das überhaupt?

**GUIDO:** Ja, es gibt beispielsweise bei LucasArts in Amerika Mitarbeiter, die fließend Deutsch sprechen können, weil sie entweder hier studiert oder deutsche Eltern haben. Die checken das ganze dann nochmal durch.

**ROLAND:** Eine so sorgfältige Vorgehensweise ist sicher auch ein großer Kostenpunkt, der den Preis für das Spiel in die Höhe treibt. Kannst Du uns sagen, in welchem Rahmen sich die Kosten für eine Synchronisation mittlerweile befinden?

**GUIDO:** Mit dem Geld könnte man fast schon ein paar Folgen einer TV-Serie synchronisieren. Im Moment geht etwa die Hälfte der Kosten in die Synchronisation, der Rest wird für »merkantilere« Dinge wie Programmieren oder Materialkosten benötigt.

**ROLAND:** Materialkosten? Wenn ich da an manche deutsche Anleitungen denke, die auf ein paar Recycling-Lappen gedruckt wurde, während die amerikanischen Brüder auf feinem weißen Hochglanzpapier daherkommen...

**GUIDO:** Das war auch so eine Geschichte. Das Recyclingpapier war zwar umweltfreundlicher, aber am Ende sogar teurer als besagtes Hochglanzpapier.

**ROLAND:** Worum habt Ihr dann überhaupt dieses Papier genommen?

**GUIDO:** Wir haben das Recyclingpapier aus Umweltschutzgründen verwendet. Jeder redet zwar davon, aber wir wollten mit gutem Beispiel vorangehen. Es gab damals noch kein chlorfrei gebleichtes, rein weißes Papier. Als das auf den Markt kam, sind wir umgestiegen.

**ROLAND:** Mit den CDs anstelle von Disketten dürften die Herstellungskosten erneut gesunken sein, oder?



**Roland Austinat bevorzugt nicht nur Kinofilme im Original, sondern hedert auch mit so manchen deutschen Computerspielen. Seine Argumente für englische Versionen: 100 Prozent Sprechwitz und schnellere Updates.**

# Syndrom

**GUIDO:** Man muß berücksichtigen, daß hier in Deutschland generell höhere Lohn- und Produktionskosten als in den USA existieren. Außerdem sind doch auch die Preise für Computerspiele schon über einen relativ langen Zeitraum konstant geblieben, sie sinken sogar. »Vollgas« wird z.B. voraussichtlich eine unverändliche Preisempfehlung von DM 109,95 für die deutsche Version haben.

**ROLAND:** In amerikanischen Geschäften bekomme ich aber viel origineller gestaltete Spielverpackungen. Hier haben alle das gleiche, langweilige Schuhkartonformat.

**GUIDO:** Sicherlich sind viele US-Verpackungen wie z.B. die beiden aufeinandergestellten Dreiecke von »Day of the Tentacle« cooler. In Deutschland haben sich Handel und Hersteller auf dieses »EG-Box«-Format geeinigt, da es sonst Schwierigkeiten geben würde. Schachteln mit exotischem Design in den Regal-

len der Warenhäuser unterzubringen. Deshalb werden die im »normalen« Karton geliefert. Einen Zwang, diese »EG-Box« zu verwenden, gibt es allerdings nicht.

**ROLAND:** Du hast eben »Vallags« erwähnt.

Nur bei der US-Version von »Dark Forces« ist schon eine Demo dieses Spiels mit auf der CD.

**GUIDO:** Das war unser Fehler, da ist die falsche CD zum Mastering gegangen. Inzwischen ist die Demo aber auf allen neuen »Dark Forces«-CDs drauf. Speziell für Käufer, die noch eine »alte« CD ohne Demo besitzen, haben wir noch mal die Demo auf eine eigenständige CD gebrannt und schicken diese allen registrierten Kunden gerne kostenlos zu – Postkarte genügt!

**ROLAND:** Na gut, nehmen wir trotzdem mal an, daß mir das alles nicht reichen würde: Ich möchte lieber die Originalverpackung haben, kann auch einigermaßen gut Englisch und lege mir daher ein Spiel, das Ihr vertreibt, als »Grauimport« bei einem Versandhandel zu. Da hat man zwar in Sachen Support bei Euch schlechte Karten, aber dafür gibt's schneller Patches, die wesentliche Programmfehler beseitigen.

**GUIDO:** Da wirkt es sich als ein Vorteil aus, daß die deutschen Versionen manchmal später erscheinen – die haben oft eine neuere Versionsnummer als die aus den USA. Alle Patches kommen, sobald wir sie

haben, in unsere kostenlose Support-Mailbox (erreichbar unter 02131-965222). Außerdem haben wir acht Mitarbeiter im Hotline-Dienst, die für Fragen bereitstehen – auch für den Anrufer, der keine deutsche Version hat. Übrigens kann ein Programm, das Du Dir selbst in den Staaten gekauft hast, von uns für eine Bearbeitungsgebühr von ca. 30 Mark gegen eine deutsche Version eingetauscht werden.

**ROLAND:** Wohin geht der Trend? Hin zu Spielen à la »System Shock«, bei denen man Dialoge in allen Sprachen auf der CD findet? Das wäre doch eigentlich die beste Lösung.

**GUIDO:** Ja, aber das funktioniert nur mit Spielen, bei denen relativ geringe Mengen an Dialog aufgenommen werden. Sonst muß das Programm auf mehreren CDs ausgeliefert werden, was natürlich die Kosten wieder hochtreibt.

**ROLAND:** Klar, zum

**Ilkosten?**  
**an man-**  
**e Anlei-**  
**ke, die auf**  
**cycling-**  
**druckt**

„

auch immer ein Problem darin besteht, daß schon in »Text only«-Spielen deutsche Sätze immer länger als die amerikanischen Originale sind. Von den inhaltlichen Problemen mal ganz abgesehen. Wie übersetzt man landesspezifischen Humor oder Atmosphäre?

**GUIDO:** Das stimmt schon, es wird immer Witze und Wortspiele geben, die sich nicht 1:1 überbringen lassen. Mir fällt z.B. der Film »Die nackte Kanone 2 1/2« ein: Da hingen in einer Bar Bilder von Unglücken und Naturkatastrophen an der Wand. Mitte drin ein Bild von Dan Quayle, dem damaligen Vize-Präsidenten. Das amerikanische Publikum lag vor lachen am Boden, in deutschen Kinos blieb es totenstill. Damit will ich sagen, daß es immer eine Herausforderung sein wird, solche Komik zu übersetzen.

**ROLAND:** Abschließend eine Frage zur Statistik: Gibt es Informationen darüber, wieviele Kunden bis zur deutschen Fassung warten?

**GUIDO:** Man kann sagen, daß wir ca. 80 Prozent unserer Programme in Deutsch verkaufen und nur 20 Prozent der Kunden die Originalfassung haben wollen. Die ganze Spieleindustrie entwickelt sich mehr und mehr zum Massenmarkt, das haben auch die meisten Hollywood-Studios erkannt. Originalversionen von Computerspielen werden vermutlich ebenso in die »Fan-Nische« gedrängt werden wie beispielsweise eraltliche Videofilme.

**(Roland Austgint/hl)**

(Roland Austinat/hl)

**ESOM OFFICE**

Immer in  
Ihrer Nähe

Aacha • Augsburg • Bayreuth • Berlin  
Bielefeld • Bilingen • Bochum • Bonn  
Brandenburg • Braunschweig • Bremen  
Bismarcken • Chemnitz • Coburg  
Cottbus • Darmstadt • Dessau • Erfurt  
Oresden • Duisburg • Ertug • Erlangen  
Essen • Esslingen • Frankfurt/Main  
Frankfurt/Oder • Freiburg • Freiburg  
Fulda • Fürtth • Ger • Giessen • Göttingen  
Hagen • Halle • Hamburg • Hannover  
Heidelberg • Heilbronn • Heppenheim  
Hildesheim • Hof • Hünau • Ingolstadt  
Jena • Kaiserslautern • Karlsruhe  
Kassel • Kempten • Kiel • Koblenz  
Köln • Krefeld • Lauchhammer • Leipzig  
Lirach • Lebach • Ludwigshafen • Lüneburg  
Mannheim • Magdeburg • Mainz  
Marburg • Marburg • Mitterteufel  
München • München • Münster  
Neuß • Nürnberg • Oberhausen • Offenbach  
Oldenburg • Osnabrück • Paderborn  
Passau • Pforzheim • Plöthen  
Potsdam • Pöcklinghausen • Regensburg  
Remscheid • Reutlingen • Rosenheim  
Rostock • Saarbrücken • Schwerin • Siegen  
Stralsund • Stuttgart • Trier • Ulm  
Vill. Schwabmünchen • Worms • Wuppertal  
Würzburg • Zschopau • Zwickau

ESTON MegaSTORE

Bochum

ES-LOM Mega Office

Berlin • Breslau • Düsseldorf • Flensburg  
• Frankfurt • Hamburg • Köln • Mannheim  
• Stuttgart • Wiesbaden

**ES GIBT FUNDGRUBE**

Kardshiba

**ASSCARFI**  
HÖRT SICH GUT AN.

Bayreuth • Berlin • Erfurt • Hamburg •  
Köln • Frankfurt/Main • Sulzbach • Wies-  
baden

**HERTIE**  
GUT IST NUR NICHT GUT GENUG

Berlin • Frankfurt/Main • Hamburg • Karlsruhe • Konstanz • Laodshut • München • Viernheim • Wolfsburg • Wiesbaden

**Quelle**  
Tuchth-Fachgeschäft

Aachen · Bad Kreuznach · Barmen · Berlin  
Berlin/Eifel · Bielefeld · Bochum · Bremen  
am 17.8. · Bremerhaven am 22.8.  
Chemnitz/Rohrdorf · Coburg/Schleiss-  
bach · Cottbus/Groß Giehr · Darmstadt  
Darmstadt · Dresden/Gohlis am 22.8.  
Duisburg · Düsseldorf · Erfurt · Erlangen  
Frankfurt/Main · Freiburg am 22.8. · Freiburg  
/Guden · Gelsenkirchen · Gera am  
22.8. · Gießen am 8.8. · Göttingen · Hamburg  
Hofe/Peissenberg · Homburg · Homburg  
/Hamm · Hamm am 8.8. am 23.8. ·  
Kiel/Raisdorf · Köln am 8.8. · Laatzen  
/Laipz · Leipzig/Güntersdorf · Lötzbach  
/Magdebach am 8.8. · Magdeburg · Mainz  
/Mainheim · Marburg am 10.8. · Minden  
/Mülheim-Kärlich · Mülheim/Ruhr · Münster  
/Mooster · Neuss · Nürnberg  
/Offenbach · Osnabrück · Pömmern am 17.8.  
/Rauhenheim · Kempten · Regensburg am 29.8.  
/Regensburg · Regensburg · Regensburg  
/St. Augustin · Stralsund · Stuttgart  
/Uelzen · Wiesbaden · Wittgen am 23.8.  
/Zwickau/Stolpe

# DURCHGESTARTET

**Ein komplettes Spiel, ein Dutzend Demos, eine Handvoll Potches und Videos – unsere Monots-CD ist wieder einmal brechend voll.**



Treffen Sie den furchterregenden Dr. Ballisto in unserem interaktiven Test zu »Bioforce«

**D**a hat doch glatt im letzten Monat ein Programmiererteam an der falschen Kreuzung »Vollgas« gegeben – aber diesmal haben es LucasArts und Softgold geschafft, uns die Demo ihres »Interaktiven Road-Movies« zur Veröffentlichung zu überlassen. Zwar handelt es sich noch um eine Demo-Version der englischsprachigen Variante (Full Throttle) doch an einer deutschen Synchronisation des Titels wird fleißig gearbeitet.

Wer beim Durchblättern unseres CD-Menüs denkt »Das ist doch schon uralte«, sollte zweimal hinsehen. Die Demos zu »Aufschwung Ost« und »SuperKarts« sind neue Versionen mit wesentlich mehr Features – beim deutschen Wirtschaftskrimi handelt es sich sogar um ein extradickes Demo der CD-ROM-Version, die dieser Tage erscheint. Hersteller Sunflowers beglückt uns zudem mit dem kompletten »Magic of Endoria Light«, einer Einstiegsversion des Zwergen-Strategiespiels, die ansonsten komplett und nicht einfach nur ein Demo-Level ist.

In der CD-ROM-Verkaufsversion bietet Magic of Endoria noch wesentlich mehr Spieloptionen als die

hier veröffentlichte Light-Variante.

Prüffeltans können jetzt kritisch das Super Nintendo mit dem PC vergleichen: Die Demo-Version von »Super Street Fighter 2 Turbo« bietet rechtzeitig zum Kinofilm eine recht originalgetreue Spielhallen- Umsetzung. Ob's wirklich so gut ist, können Sie anhand der spielbaren, auf zwei Kämpfer beschränkten Demo selber feststellen.

In jedem Fall spielsenswert sind auch die anderen Demo-Versionen, zum Beispiel von »Lemmings für Windows«, »Virtua Chess«, »The Last Dynasty« oder »Virtual Pool«. Den genauen Inhalt der CD mit allen Directories finden Sie, wie immer, auf unseren form-schönen Bastelkarten in der Heftmitte.

## Die Rückkehr des Stummfilms

Waren Sie sprachlos, als Sie unsere letzte CD-ROM gesehen haben? Oder besser gesagt: Waren die Videoclips auf PC Player plus 5/95 bei Ihnen stumm? An uns lag's nicht – Ihre Soundkarte braucht nur dringenden einen neuen Treiber, damit der Sound korrekt wiedergegeben werden kann. Dummerweise sind solche Treiber für einige Soundblaster-Clones (und auch für die alte Version des Originals) zur

Zeit nicht verfügbar. Während wir gemeinsam mit Herstellern von Soundkarten ein optimales Treiber-set zusammenstellen, haben wir unsere Videoclips der aktuellen Ausgabe wieder in einem älteren, nicht so schönen Format abgelegt, das aber keinem defekten Soundkarten-Treiber Schwierigkeiten machen sollte. Mehr Infos zu dem Thema finden Sie im Editorial des CD-ROM-Menüs.

Bitte senden Sie uns keine CD zum Umtausch, wenn Sie die Videos auf Ausgabe 5/95 nicht hören können. Es gibt keine andere Version dieser CD; wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte, damit dieser einen vernünftigen Windows-Treiber stellt.

## CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenskannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tipps zur Problembeseitigung geben.



Kann das gutgehen? Schnelle 3D-Action unter Windows? Probieren Sie »The Last Dynasty«.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, brauchen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

**PC Player, CD-Umtausch,  
Gruberstr. 46a, 85586 Poing;**

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluss auf unsere Eigenproduktionen.

Wenn Sie weitere Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte unter obiger Adresse schriftlich an die Redaktion oder nutzen Sie unsere neue E-Mail-Adresse (über Internet und CompuServe erreichbar): »CDROM@pcplayer.mhs.compuServe.com« (bs)



Endlich auf der richtigen Straße: Die Demo zu »Vollgas« (Full Throttle).



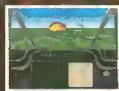
Bewaffnet und gefährlich.....



# APACHE LONGBOW

Apache-Longbow... beispiellos  
detaillierter, wirklichkeitstreuer  
Fronteinsatz und Spielplan - vom  
Schnellstart-Szenario - jeder gegen  
jeden - bis zu anspruchsvollen  
tatsächlichen Einsätzen...

Apache-Longbow  
beherrscht das  
Schlachtfeld Tag  
und Nacht.



Auf CD-ROM erhältlich.

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ, England.

# RENDERN ZUM NULLTARIF

**Wer auf den 3D-Geschmack gekommen ist, muß keine 8000 Mark für seine erste Software ausgeben. In diesem Bereich gibt es erstaunlich gute Programme ganz umsonst.**

**D**ie Bilder auf diesen Seiten reizen: 3D-Grafik wollen Sie selbst mochen. Aber ein Blick in den Geldbeutel zeigt, daß über 1000 Mark für »Truespace« oder »3D Studio« nicht drin sind. Glücklicherweise sind Sie nicht der Einzige, dem es so geht. Zahlreiche 3D-Enthusiasten auf der Welt möchten zum Nulltarif mit Render-Algorithmen experimentieren. Weil das Themo so interessant ist, gibt es stapelweise Software zum »Nulltarif« oder als preiswerte Shoreware. Handelt es sich um »Freeware«, können Sie die Programme frei kopieren und beliebig benutzen. Allerdings behält der Autor das Copyright – Sie dürfen also selbst kein Geld mit den Programmen verdienen.

## Die Trägheit des Auges

Das bekannteste Programm der Freeware-Szene ist »Persistence of Vision Raytracer«, kurz »POVRay«. Der englische Begriff steht für die Trägheit des Auges. POV-Ray hat erst einmal gar nichts mit Animation zu tun. Dieses Programm kann lediglich ein einzelnes Bild »ausrechnen« (Fachausdruck: rendern). Sie geben POV-Ray nur die Beschreibung eines Bildes: »Hier eine Kugel, die ist verspiegelt, der Himmel ist blau, der

Fußboden sieht aus wie ein Schochbrett, neben die Kugel noch einen Würfel aus Marmor...«. POV-Ray malt dann ein Bild, das Ihrer Beschreibung entspricht.

Leider sind Computer aber keine sonderlich phantasiebegabten Wesen, die mit den Worten »Und dort malst du

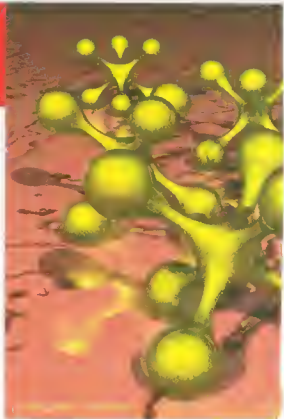
mir ein schönes Haus« etwas anfangen könnten. Sie müssen POV-Ray (und jedem anderen Raytracer-Programm) hoarklein vorkauen, was Sie denn nun auf dem Bildschirm darstellen wollen. Hoarklein bedeutet: Im schlimmsten Fall müssen Sie Ihre Szene in Dreiecke zerlegen und jedes einzelne Dreieck mit seinen Koordinaten in eine Textdatei tippen.

POV-Ray macht Ihnen das Leben etwas einfacher: Einige Standard-Objekte sind schon definiert und auch für Grundstrukturen wie Marmor enthält das Programm bereits Algorithmen, die Sie nur nach mit ein paar Startwerten »füttern« müssen: Welche Farben? Wie turbulent sind die Strukturen? Da POV-Ray ein reiner Renderer ist, gibt er ihnen beim Zusammenstellen der Szene kaum Hilfen. Sie müssen dem Programm tatsächlich eine Textdatei liefern, die von POV-Ray gelesen und abgearbeitet wird. Anders ausgedrückt: Sie müssen ein Programm in der POV-Ray-Sprache schreiben.

Nun ist das bei den einfachen 3D-Experimenten »Spiegelnde Kugel auf Schachbrett« noch durchaus machbar. Wenn Sie allerdings ein digitales Haus bauen wollen, würde das bedeuten: Das Haus auf Papier zeichnen, in Dreiecke zerlegen, alle Koordinaten ausmessen und dann eintippen. Logisch, daß auch diese lästige Arbeit lieber der Computer machen soll.

## Digitaler Modellbau

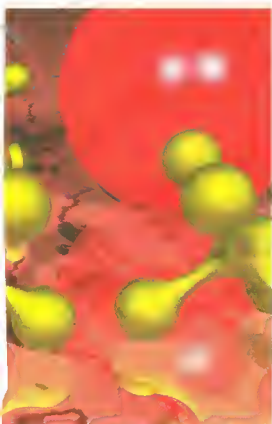
Um eine dreidimensionale Szene aufzubauen, verwenden Sie einen »Modeller«. Das ist ein Programm, welches Ihr 3D-Bild nur andeutet, beispielsweise durch Drahtgitter-Grafik. Der Vorteil dieser Andeutung: Sie können das Bild direkt mit der Maus manipulieren. So wird beispielsweise ein Würfel angeklickt und nach links bewegt. Der Modeller rechnet dann beim Speichern des Bildes alle Dreiecke und Koordinaten für POV-Ray (oder einen anderen Raytracer) aus.



Das soll 3D sein? Freeware Raytracer wie »POVRay« verstehen leider nur Zahlen und Programmcode und haben keinen 3D-Editor



Der »Midnight Modeller« ist ähnlich zu bedienen wie 3D-Studio und erzeugt Dateien, die von »POVRay« dann gerendert werden können



Erhöhen aus »PC Grafik für Insider« SAMS/Nord & Technik

Um solche Bilder zu berechnen, müssen Sie keine teure Software kaufen, denn die benötigten Programme sind Freeware

lediglich einen Querschnitt der Flasche und ratieren diesen einmal um den Mittelpunkt. Das dadurch entstehende Dreieckseffekt wird für Sie in Sekunden ausgerechnet.

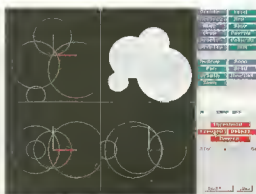
Für POVRay gibt es natürlich einen hervorragenden Modeller als Freeware. Der »Midnight Modeller« kann auch komplexe Objekte zusammenstellen und bietet eine ähnliche Bedienung wie das »3D Studio«. Neben den besprochenen Rotationsobjekten erzeugt der Midnight Modeller auch kurvige Flächen und Kegelobjekte. Sie können Ihre 3D-Szene aus mehreren Blickwinkeln gleichzeitig sehen und mit einer schattierten Grab-Ansicht die Kamera direkt positionieren.

## Die Grafik mit dem Blob

Da die Autoren solcher Freeware-3D-Programme gerne experimentieren, findet man in POVRay und Ca einige Dinge, an die sich professionelle Programme selten herantouren. Bekanntestes Feature in POVRay sind die »Blabs«. Das sind mathematisch skurrile Objekte, die entstehen, wenn man Kugeln nicht als Kugeln, sondern als Felder betrachtet, die sich gegenseitig anziehen und verzerren können. So entsteht zwischen zwei Blob-Kugeln beispielsweise ein geschwungener »Tunnel«, der beide verbindet. Da Blabs keinerlei scharfe Kanten haben, eignen sie sich zur Modellierung organisch aussehender Objekte.

Ein normaler Modeller kann mit Blabs allerdings nicht viel anfangen; sie lassen sich nicht vernünftig durch Dreiecke wiedergeben, da das ihrer kompletten Kurvigkeit widerspricht. Zwar ließe sich ein Programmteil für Blabs in einen Modeller einbauen, doch in der Welt von POVRay gibt es einen speziellen »Blob Sculptor«, der ebenfalls umsonst zu haben ist.

Dieser kann wiederum mit Dreiecken nichts anfangen. Im Blob Sculptor legen Sie Kugeln an und weisen diesen »Stärken« zu, mit denen sie gegenseitig aneinander ziehen. Eine Preview-Funktion deutet an, wie das fertige Bild in etwa aussehen könnte. Um sich aber den vollen Effekt anzusehen, brauchen Sie weiterhin den Roytracer.



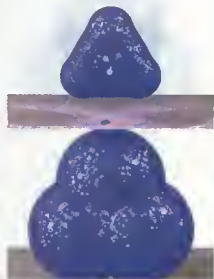
Der »Blob Sculptor« hilft Ihnen, Kugeln so zu arrangieren, daß die gewünschten Blob-Objekte in POVRay erscheinen

## Handwerkszeug der 3D-Grafik

Was ist die wichtigste Hardware, wenn Sie sich eingehend mit POVRay und anderen Freeware-3D-Tools beschäftigen wollen? Die Maus? Der Monitor? Die Grafikkarte? Dreimal falsch geraten: Sie brauchen unbedingt ein Madem. Die Macher der 3D-Programme sind quer durch die Welt verteilt und stellen ihre neueste Software per Internet und CompuServe zur Verfügung. Hier finden Sie auch genügend Gleichgesinnte, die Ihnen bei Problemen helfen und bei guten Ergebnissen oherkennend auf die Schulter klopfen. Vom einfachen 3D-Hobbyisten bis zum Hardcore-Programmierer, der über stochastischen Radiosity-Algorithmen brütet, finden Sie online das komplette Spektrum der Render-Interessierten.

In CamuServe ist das »Graphics Developers Forum« (GO GRAPHDEV) der offizielle Treffpunkt unter anderem für POVRay-Programmierer. Hier können Sie auch die neuesten Versionen und Utilities sowie fertige Bilder oder Szenen zum Selberrendern aufstöbern. Im Internet besuchen Sie am besten die Newsgrups der »camp.graphics« Hierarchie. Auf dem World Wide Web findet man eine ganze Bücherei valler Infos bei »http://www.cm.cf.ac.uk/Ray.Tracing/«.

Wenn Sie allerdings nach Ihre ersten Gehversuche in 3D machen müssen, sollten Sie vor dem Stürmen dieser Newsgrups ein paar Mark für ein gutes Buch anlegen. Frisch erschienen ist »PC-Grafik für Insider« (SAMS Publishing). Es enthält zwar jede Menge Programm listings, die man aber durchaus überblättern kann. Der Pluspunkt des Buches ist das beiliegende CD-ROM, welches unter anderem »Palyray« (einen Shareware-Kallegen von POVRay) sowie diverse Beispiele, Modeller und andere Grafikprogramme enthält. Neben 3D geht das Buch auch auf Bildbearbeitung, Stereogramme und Marphing ein, so daß Sie einen fundierten Überblick über grafische Effekte am PC erhalten. (bs)



Viele Profi-3D-Programme kennen keine »Blabs«; das sind mathematische Objekte aus Kugeln, die sich gegenseitig verzerren können



# VOLLENDUNG IN

**High-End-3D-Grafiken und Animationen sind längst nicht mehr eine Exklusiv-Damäne von millionenschweren Hollywood-Produktionen. Immer mehr Spielehersteller vertrauen auf die Anziehungskraft von realistischen Illusionsgrafiken.**

**F**aszinierte Kinobesucher erinnern sich gerne an die lebensecht wirkenden Dinosaurier in Steven Spielbergs Kassenknüller »Jurassic Park«. Es war für viele unvorstellbar, daß diese Urzeitkreaturen durch bloße Computerberechnungen derartig furchteinflößende Untaten begehen konnten. Diese Technologie wird mit zunehmender Verbreitung auch von immer mehr Computerspiele-Herstellern genutzt, um die virtuellen Welten realistischer und reizvoller zu gestalten.

Einige der oft benutzten Schlagwörter in diesem Zusammenhang sind »Silicon Graphics«, »Motion Capture« und »3D Studio«. Spielefirmen greifen im Moment zu zwei Lösungen, wenn Sie 3D-Effekte herstellen wollen. Die High-End-Version ist eine Silicon Graphics-Workstation (»SGI«) mit der »Power

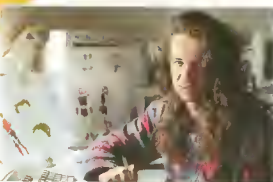
Animator«-Software der kanadischen Firma Alias. Bei Bedarf rüstet man ein entsprechendes Motion-Capture System nach, mit dem sich natürliche Bewegungen aufnehmen lassen. Finanzgewaltige Spielehersteller wie



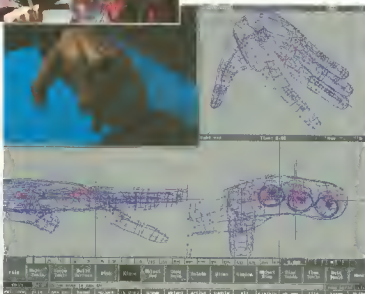
Origin produzierten unter anderem ihr neues Action-Adventure »Bioforge« mit derartiger Ausrüstung. Doch auch kleine Firmen wie Xatrix, die sich für die »Cyberia«-Grafiken extra eine große Onyx-Workstation ausliehen, zählten zum wachsenden Anwenderkreis. Der eine oder andere PC-Spieler wird das spektakuläre »Donkey Kong Country« für das Super Nintendo kennen, dessen Grafiken komplett auf 40 leistungsfähigen SGI-Workstations erstellt und berechnet wurden.

## Render-Wahnsinn

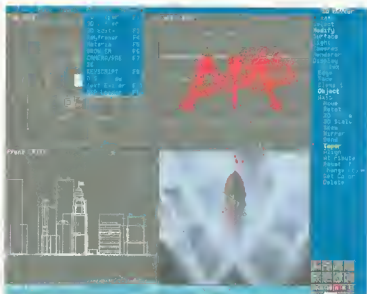
Die andere Möglichkeit basiert auf dem bewährten PC und benutzt Autodesk's Grafikpaket »3D Studio«, meistens noch mit eingeklinkten Zusatzpaketen für Spezialeffekte. Im Moment herrscht so etwas wie ein Glaubenskrieg zwischen den verschiedenen Anwendern. 3D-Studio-Anhänger wie Amozing Studio, die nach drei langen Render-Jahren gerade das spektakuläre »Heart of Darkness« vollenden, werden mit einem mitleidigen Lächeln von SGI-Anwendern bedacht, die komplexe 3D-Szenen aus dem Handgelenk in Echtzeit berechnen. Beliebte Gegenargumente aber sind, daß SGI-Equipment und Software im Vergleich mindestens um das zehnfache teurer sind und man die damit erzielbare Qualität heutzutage noch gar nicht sichtbar in PC-Spiele übertragen kann. Außerdem ist es sehr schwer, einen eingefeilchten 3D-Studio-Freak, der alle Tricks kennt, von seiner Lieblingssoftware loszuweisen.



Für Jens Nitsche, 3D-Modeler bei Neon, entscheidet bei allen Spezialeffekten in erster Linie das Können des Grafikers über die Qualität des Ergebnisses



Bei dieser virtuellen Hand in einer SGI sind auch die innenliegenden Knochen definiert. Man kann mit der Maus die Finger in Echtzeit bewegen und sieht, wie sich die Muskeln anspannen.



3D-Studio ist das Lieblingspaket vieler Profis. Durch den speziellen Netzwerkmodus können beliebig viele PCs im Slave-Modus ihre Rechenpower für komplexe Renderoperationen zur Verfügung stellen.

# MEDIA Gallery

zieht voll rein



Jackie Jones empfiehlt: Diese Show sollte man sich täglich reinziehen. Enthält die cremigsten Spiele-Hits – schützt die Hirnhaut vor Austrocknung. Die beste Schmierung für dein CD-ROM-Laufwerk! Außerdem: Die optimale Pflege für die aktuellen SPEA Graphikkarten mit den neuesten Treibern. Die MediaGallery CD bekommt man mit den Zeitschriften PC Anwender, PC-Direkt und Familie&Computer – überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg





Derartig komplexe Charaktere wie dieser Drache entstehen fast immer auf Silicon Graphics-Workstations

Für Jens Nitsche, 3D-Modeler bei der Darmstädter Softwarefirma Neon, ist das unverständlich: »Der Computer ist für mich ein reines Werkzeug und selbst eine SGI liefert nur dann optimale Ergebnisse, wenn der Mensch eine genaue Ahnung von dem hat, was er damit erzielen will. Was also letztendlich bei allem Technikwahn zählt, ist die Vorstellungskraft und das Geschick des Grafikers. Ich selbst fühle mich mit der Alias-Software recht wohl, könnte mir aber auch vorstellen, mit 3D-Studio zu arbeiten.«

### Gestenfänger

Effekte, die für Industrie-Illustrationen wichtig sind, wie etwa spezielle Glanzlichter oder genaueste Farbverläufe, zählen im Spielbereich nicht saviel. Hier kommt es eher auf schnelle Ergebnisse und gute Animationen an. Um letztere zu erzielen, greifen immer mehr Profis zu einem sogenannten »Motion Capture«- («Bewegungsaufnahme»)-System. Dabei wird

ein menschlicher Akteur mit mehreren Sensoren verkabelt, deren genaue Position vom Computer eingelesen wird – sei es optisch oder elektromagnetisch. Typischerweise wählt man hierzu markante Punkte wie etwa Handgelenk, Ellenbogen und Schulter. Im Computer existiert ein elektronisches Gegenstück mit identischen Ankerpunkten. Wenn sich der verkabelte Schauspieler bewegt, ahmt die virtuelle Figur jede seiner Gesten nach, wobei die Daten natürlich aufgenommen und abgespeichert werden können. Zusammen mit Oberflächentransformationen entstehen unglaublich realistische Animationen. (mk)



Das Motion-Capture-System von Ascension arbeitet mit beliebig vielen elektromagnetischen Sensoren, die Lage- und sogar Drehungsinformationen weitergeben. Ein schwarzer Würfel mit Elektromagneten sorgt für das nötige Magnetfeld.



## INSIDER-FACTS



Carsten Aebermann ist Silicon-Graphics-Händler und Geschäftsführer der Form & Vision GmbH. Zu seinen

Kunden zählen bekannte Spielefirmen wie Sunflowers, Ascon oder Neon.

**PC PLAYER:** Wie unterscheiden sich die Standard-Softwarepakete der beiden Plattformen 3D-Studio für PC und Alias Animator für SGI-Maschinen?

**CARSTEN AEERMANN:** 3D-Studio basiert auf Polygonen, wodurch die Grafiken meist ein wenig eckig und flach wirken. Natürlich lassen sich alle Effekte, die Alias mehr kann, heutzutage noch nicht hundertprozentig von den Firmen in PC-Spiele einbauen – das ist schwer möglich bei mageren 256 Farben. Aber viele schauen in die Zukunft und entscheiden sich jetzt für ein System, das sie

schon heute perfekt bedienen können, auch wenn es der Markt erst morgen erfordert sollte.

**PC PLAYER:** Was sind die augenfälligsten Qualitätsunterschiede bei den Ergebnissen?

**CARSTEN AEERMANN:** Es gibt ganz klare Unterschiede, die auch ein Laie sehen kann. Das fängt schon beim Modellieren an, also beim Erstellen der Geometrien. Es ist für den 3D-Designer mit Alias viel einfacher, er bekommt sofort ein Feedback und kann komplexe Modelle schneller erstellen. Beim nächsten Schritt, dem Rendern gilt: Wir haben auf der SGI viel mehr Halbtöne und viel mehr Kontrolle über den Vorgang, so daß man im allgemeinen schneller auf deutlich bessere Ergebnisse kommt.

Zur Charakteranimation ist zu sagen, daß es für die SGI-Maschinen viele ausgereifte Motion-Capture-Systeme gibt, wie zum Beispiel das »Flock of Birds«-System. Hier hat man eine direkte Schnittstelle zur

Alias-Software und kann unglaublich produktiv realistische Animationen erzeugen, die sogar in TV-Produktionen für künstliche Charaktere eingesetzt werden.

**PC PLAYER:** Wie steht denn die günstigste SGI von der nackten Rechnerleistung im Vergleich zu einem Pentium-90-PC da? Was muß man dafür ausgeben?

**CARSTEN AEERMANN:** Wenn wir die kleinste und langsamste Indy mit dem R4600-Chip hernehmen, schätze ich mal, daß sie ungefähr das Doppelte an reiner Prozessorleistung als der PC hat. Doch durch die spezialisierte, aufeinander abgestimmte Hardware arbeitet eine SGI viel effektiver als ein PC. Allein das Betriebssystem arbeitet etwa zehnmal schneller, von den Geometriebeschleunigern, dem Memory-System und der Grafik ganz zu schweigen.

Einsteigen kann man mit brauchbarer Software etwa bei 40.000 Mark. Eine flattere SGI mit der Alias-Software liegt dann aber schon beim Doppelten.

# Meine neue Liebe?

Da ist diese Faszination. Diese Erregung. Dieses Prickeln. Ein unbeschreibliches Gefühl. Das Sie völlig in seinen Bann zieht. Verwandeln Sie Ihren PC in das Erlebnis Ihrer Träume. Mit den Diamond Multimedia Kits. Das QuadSpeed CD-ROM bringt Ihren Puls in Wallung. Der kristallklare Sound umschmei-

chelt Ihre Ohren. Und dann erst die Software-Titel: Entgleiten Sie in Cyber-Räume;

flirten Sie durch ferne Welten; stillen Sie Ihr Verlangen nach Unbekanntem. Verbringen Sie schlaflose Nächte. Aber nicht mit der Installation. Denn Diamonds Multimedia Kits enthalten alles für eine sorgenfreie Beziehung. Mit dem Installations-Video fällt Ihnen das Anmachen leicht. Auch wenn Sie darin noch keine Erfahrung haben. Bereit für ein neues Abenteuer? Mit den Diamond Kits wird Multimedia Ihre neue, große Liebe. Für immer.

- ◆ QuadSpeed CD-ROM Laufwerk (600 KB/s)
- ◆ Soundkarte
- ◆ Lautsprecher
- ◆ Software
- ◆ Ein Jahr Garantie



**Multimedia Kit 5000**  
FM Soundkarte, WaveTable  
erweiterbar  
Mehr als 20 Titel für stunden-  
lange Buntzeit u. a. alle  
Asiatik, SimCity, Star Trek 25th  
Anniversary  
+ Kopfhörer und Mikrofon



**Multimedia Kit 500**  
Die QuadSpeed-  
Erweiterung für Ihren PC.  
Eine Soundkarte und Titel



**Multimedia Kit 2000**  
2MB WaveTable Soundkarte  
7 aktuelle Titel  
u. a. Magic Carpet, Cyber-  
Mission Norway, Dragon  
Lair, Wing Commander II



**Multimedia Kit 4000**  
FM Soundkarte, WaveTable  
erweiterbar  
3 ausgezeichnete Spiele  
SimCity, Megalegger, Super  
Mario's Time Machine

**DIAMOND**  
MULTIMEDIA

Diamond Multimedia Systems, Inc. Europe · Landsberger Str. 408 · 81241 München · Fax 089/580 51 33 · BTX Diamond # 885 089/546 00 93

Distributoren:

Actebis – D: 029 21/99-0; A: 02 22/278 82 82-0; CH: 056/72 61 61 · Computer 2000 – D: 089/780 40-808; A: 02 22/488 01-0; CH: 042/659-000  
Frank & Walter – D: 05 31/21 18-0 · Ingram – D: 089/608 01-0 · Mersel – D: 081 42/291-0



DIE

3.

## DIMENSION

**Künstliche Welten im PC entstehen auf sehr unterschiedliche Art und Weise. Mit welchen Methoden werden 3D-Welten für Computerspiele erzeugt?**

Den aktuellen Stand von 3D-Technik bei Flugsimulationen demonstriert »Flight Unlimited«, das mit intensivem Texture Mapping eine sehr realistische Umgebung erzeugt

Wenn man sich in »Descent« durch komplexe Stollen kämpft, mit dem Stealth Fighter auf einem Flugzeugträger landet oder auf dem fliegenden Teppich durch die Wüste düst, ist es live berechnete 3D-Grafik, die diesen Genuß ermöglicht. Wenn hingegen fotorealistische Bilder und Animationen wie in »Last Eden« oder »Daedalus Encounter« gefragt sind, muß ein CD-ROM her, auf dem die fertigen Clips und Standbilder abgelegt sind. Denn unglücklicherweise steigt der Rechenaufwand mit dem Realitätsgrad der Grafik.

Je besser das Bild aussieht, desto länger dauert in der Regel die Berechnung. Damit ein Spiel nicht zur müden Dia-Show verkommt, müssen Entwickler also eine ständige Balance zwischen einfacher Berechnung und realistischer Darstellung halten.

Vektor-Grafik, Texture Mapping, Gauraud-Shading und Ray-Tracing bezeichnen deswegen nur einige Facetten der 3D-Grafik. Was sich hinter den Schlagworten verbirgt, wo die Unterschiede liegen und wie man selbst fotorealistische Bilder

auf den Bildschirm zaubern kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

### Am Anfang war der Vektor

Wie 3D-Grafik funktioniert, erkennt man am besten in der historischen Entwick-

lung. Geht man in die Steinzeit der Computer zurück, die vor nicht einmal 10 Jahren endete, erlebt man pure Vektor-Grafik. Ein Vektor ist eine Linie, die durch einen Anfangs- und Endpunkt definiert ist. Im dreidimensionalen Raum hat jeder dieser Punkte drei Koordinaten: Wie hoch, wie weit nach hinten und wie weit rechts liegt er beispielsweise in Bezug auf eine Tischplatte. Mit diesen drei Entfernungen sind die X-, Y- und Z-Koordinaten eines Punktes definiert. Hat man zwei Punkte, gibt es nur eine einzige Linie, die genau schnurgerade durch diese beiden Punkte geht – deswegen läßt sich eine Linie mit nur sechs Zahlen, also zwei Dreier-Gruppen, beschreiben.

Möchte man ein komplexeres Objekt (z.B. einen Würfel) definieren, stellt man ihn aus lauter einzelnen Linien zusammen. Ein Würfel hat beispielsweise zwölf Kanten, also genügen drei Linien, um ihn zu beschreiben. Die einfachste Methode der 3D-Darstellung ist nun, dieses Vektorgebilde auf dem zweidimensionalen (flachen) Monitor nachzuzeichnen. Stellen Sie sich einfach vor, Sie hätten einen Würfel aus zwölf Drähten. Hängen Sie ihn vor einer Wand auf und strahlen Sie ihn mit einer Lampe an. An der Wand erscheint ein flacher Schatten des Drahtgitters – dies ist unser zweidimensionales Abbild. Dreht sich der Würfel, ändert sich auch der Schatten. Das Berechnungsverfahren, welches diesen Schattenwurf im Computer nachbildet, nennt man deswegen auch Drahtgitter- oder Wireframe-Grafik.

Nach diesem Prinzip arbeiteten die ersten 3D-Spiele, die es noch für simple Heimcomputer wie den C 64 gab. Die Objekte in Programmen wie »Stellar 7« oder »Elite« bestanden nur aus wenigen Linien. Himmel und Boden wurden einfarbig dargestellt und besaßen keine Details. So primitiv dieses Verfahren auch zu sein scheint: Alle weiteren 3D-Methoden



Alles nur getrickt: Dank der eingeschränkten geometrischen Eigenschaften eines Levels in »Heretic« (nur senkrechte Wände, keine komplizierten Kopfbewegungen) können die Programmierer die 3D-Berechnungen so vereinfachen, daß es auch auf einem 386er halbwegs flüssig läuft.



bauen im wesentlichen darauf auf. Auch die teuersten 3D-Programme verzichten nicht auf die Wireframe-Darstellung in der Entwurfsphase (siehe Bilder auf Seite 26), weil sie immer noch am schnellsten ist.

### Gouraud und Texture Mapping

Der nächste Rechenschritt ist, die Flächen zwischen den Linien farbig zu füllen. Was einfach klingt, ist in der Umsetzung ein gigantisches Problem. Denn solange ein Objekt nur aus Linien besteht, weiß das Programm nicht, was das Auge als Fläche wahrnimmt und was nicht. Also mußte sich die Objekt-Beschreibung ändern. Das Drahtgittermodell aus Linien muß einem Modell weichen, in dem echte Flächen vorkommen, die sogenannten Polygone. Genauso wie zwei Punkte eine Linie definieren, wird durch mindestens drei verbundene Linien ein Polygon festgelegt (bei drei Linien ein Dreieck, bei vier Linien ein Viereck, und so weiter). Ein 3D-Programm merkt sich neben den Linien auch noch die Farbe des Polygons. Je nach Winkel des Polygons zu einer Lampe kann man diese Farbe noch aufhellen oder abdunkeln und so schon einen recht realistischen 3D-Effekt erzeugen.

Dem Mathematiker Gouraud verdanken wir das Verfahren, wie Flächen mathematisch korrekt und gleichzeitig effektiv schattiert werden können. Das »Gouraud-Shading« erlaubt weiche Schattierungen, die durch Farbübergänge realistischer wirken als das gleichmäßige Einfärben eines Polygons. Shading und Polygone sind eine einfache und effektive Methode, um einigermaßen wirklichkeitsgetreue und schnelle 3D-Grafik zu erhalten. Sie werden deshalb gerne bei Flugsimulationen verwendet.

Leider erhält man aber eine Welt wie aus Lego-Bausteinen, weil alle Oberflächen glatt und farbig erscheinen. Die meisten Objekte wirken dadurch irgendwie unecht und zu stark vereinfacht.

Diesem Problem rücken die Programmierer durch »Texture Map-

Die 3D-Animationen in Spielen wie »Last Eden« werden nicht live berechnet, sondern als Film vom CD-ROM abgespielt

ping« zu Leibe. Die Idee: Statt eine Fläche einfach mit einer Farbe zu füllen, kann man sie mit einer Tapete, der sogenannten »Textur« bekleben. Diese Tapete ist einfach eine weitere Computer-Grafik, die bei der Berechnung in die Fläche eingepaßt wird. In der Praxis sieht das dann so aus: Möchte man einen Halbwürfel erstellen, digitalisiert man einfach ein Stück Holz und klebt das entstandene Bild auf die sechs Würfelflächen. Für den Computer bedeutet dieser Schritt allerdings ein ganzes Stück mehr Rechenarbeit, muß er jetzt doch für jede Fläche nicht nur ein paar Linien, sondern auch ein Foto bearbeiten und umrechnen.

# TANK COMMANDER

## Gesucht:

Vier wendige, stark gepanzerte Geräte mit durchschlagender Wirkung und eigener Luftunterstützung suchen fähigen Kommandanten für heiße Tage und Nächte.

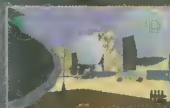
Stichwort: Tank Commander

Kontakt: Zu den üblichen Geschäftszeiten

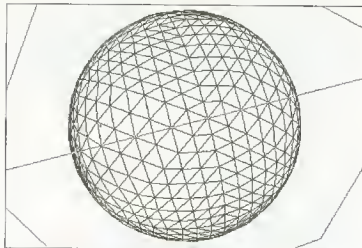
bei Ihren Softwarehändler

## Gefunden:

- 40 umfangreiche Missionen
- Sehr gute Ausstattung mit verschiedenen Waffensystemen
- Realistische Geländebeschaffenheit durch Texture-Mapping-Verfahren
- Mann-gegen-Mann-Gefechte über Modern-oder Direktverbindung
- Unterstützung von IPX-Netzwerken
- Satellitendaten und Videosequenzen
- Sprachausgabe und Bildschirmtext komplett in Deutsch
- PC CD-ROM, Min.: 386er, 4 MB RAM, Double Speed



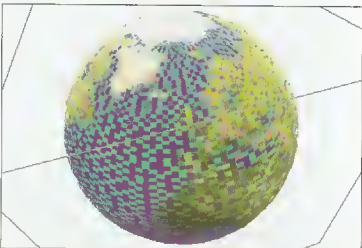
# DO MARK



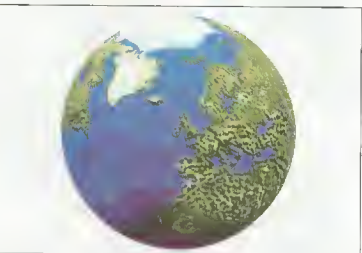
Der erste Schritt in die 3D-Grafik waren Drahtgittermodelle, bei denen nur Linien die Objekte andeuteten



Der nächste Fortschritt waren mit Farbe versehene Flächen. Durch »Garaud-Shading« können schon realistische Licht- und Schatten-Effekte erzeugt werden.



Beim »Texture Mapping« wird ein Objekt wie mit einer Tapete beklebt. Das kann ein 486er noch in Echtzeit berechnen.



Beim Ray-Tracing wird ein phantorealisticches Bild berechnet; allerdings braucht hierfür selbst ein Pentium ein paar Minuten

## Die Kunst der Selbstbeschränkung

Inzwischen sind die 3D-Berechnungen mit Texturen & Co. derart komplex geworden, daß ein C 64 solche Bilder bestenfalls im Stundentakt errechnen könnte. Auch ein 486er kann ohne Tricks nicht eine komplexe 3D-Welt in Echtzeit berechnen. Deswegen suchen Programmierer laufend nach Abkürzungen, mit denen man Rechenzeit sparen und das menschliche Auge überlisten kann. Ein gutes Beispiel ist »Heretic« von id Software: Das rosend schnelle 3D-Spiel ist in Wirklichkeit gar kein echtes 3D. Wer es sich technisch genauer ansieht, stellt fest, daß Sie sich nur in eine Richtung drehen können (links/rechts). Richtig nach oben gucken ist ebenso unmöglich, wie seinen Kopf schräg zu stellen. Alle Wände in Heretic verlaufen glott von oben nach unten, sind also genau senkrecht zu Ihrer Blickrichtung. Deswegen ist die Grafik in Heretic schneller als bei einem »echten« 3D-Spiel wie »Descent«, bei dem Sie tatsächlich in alle Richtungen sehen und drehen können.

## Fotos aus dem Computer

Roy-Tracing (was übersetzt soviel bedeutet wie »Strahlenverfolgung«) ist eine Methode, um 3D-Grafik so echt wie möglich zu berechnen. Hier verfolgt der Computer den Verlauf jedes Lichtstrahls, der auf dem Bildschirm die Farbe eines Pixel bestimmt.

Stellen Sie sich vor, von Ihrem Auge aus ginge ein Lichtstrahl durch einen Punkt auf dem Monitor in das Bild hinein. Sie folgen dem Lichtstrahl, notieren sich an welchen Objekten er in welchen Farben reflektiert wird, und berechnen so, welche Farbe der Punkt auf dem Bildschirm haben muß. Bei hohen Auflösungen sind das schnell mehrere Millionen von Lichtstrahlen, die mathematisch exakt berechnet werden müssen. Der Lohn der Mühe: Die Roy-Tracing-Bilder sehen sehr realistisch aus. Schotten, Übergänge, Reflexionen und Verzerrungen durch Glas werden perfekt nachgebildet. Pro Bild in VGA-Auflösung sind dabei durchschnittlich 2 Millionen Berechnungen auszuführen, die einen Pentium zwischen zehn Minuten und einer guten Stunde vollständig auslasten. Viel Hauptspeicher beschleunigt die Sache zwar ein bißchen, von Roy-Tracing in Echtzeit sind wir aber noch weit entfernt.

Die lange Berechnungszeit ist auch der Grund, warum fotorealistische Grafik und interaktive Spiele sich noch ausschließen. Wer nicht 200.000 Mark für seine Silicon Graphics Workstation mit Reality Engine ausgeben möchte, sondern maximal 5000 Mark für einen Pentium mit anständiger Grafikkarte, darf (noch) keine Wunder erwarten.

Daß es trotzdem bereits Programme mit realistischer Grafik gibt, liegt an der Off-line-Produktion. Hier werden einzelne Bilder oder ganze Sequenzen in togelanger Arbeit vorberechnet und nur die fertige Animation auf CD-ROM gespeichert. Der PC spielt den digitalen Film dann nur nach ab. Klassische Beispiele hierfür sind »Lost Eden« oder »7th Guest«: Die Bilder sind zwar alle in einem Roy-Tracing-Programm entstanden, das Spiel selbst hat aber keine 3D-Routinen, sondern spielt nur die Filme ab. (Gregar Neumann/lbs)

# DREI-D IT YOURSELF

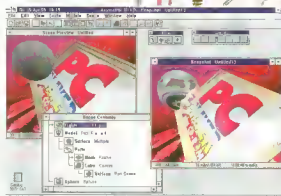
**Sie brauchen ein 3D-Logo, wollen aber nicht drei Monate lang lernen, mit komplexer Software umzugehen? Asymetrix hat die Lösung!**

**M**ettellene Logos, verspiegelte Kugeln, herumfliegende Textzeilen: Ohne 3D-Effekte wäre kein Fernsehprogramm mehr denkbar. Solche Videos oder Standbilder würden viele von uns gerne in ihren Urlaubsfilm schneiden oder zur Illustration eines Referats verwenden. Doch die entsprechende 3D-Software ist nicht einfach zu bedienen und erfordert das »Einkennen« in die Arbeitsweise des Programms. Aber was würden Sie von einem 3D-Programm halten, dessen Anleitung gerade mal 60 Seiten dick ist, das fast jedermann in einer halben Stunde erlernen kann und dessen Endergebnisse ähnlich gut aussehen wie die von »Profi«-Software?

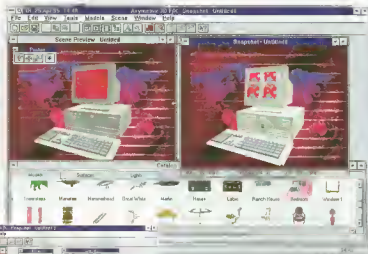
Asymetrix hat mit »3DFX« den schwierigen Spagat zwischen einfacher Bedienung und tollen Endergebnissen geschafft. Wer schon mit 3D Studio und Co. gearbeitet hat, wird wegen einiger Einschränkungen die Nase rümpfen. Aber für Grafik-Einsteiger bietet 3DFX eine wunderbare Spielweise, deren Bedienung auch als Vorbereitung für »richtige« Modelling-Software dienen kann.

3DFX arbeitet mit Szenen, in welche Sie Objekte setzen – so als würden Sie Häuser, Eisenbahnschienen und kleine Autos auf eine Platte setzen, um eine Modell-Eisenbahn zu bauen. Anders als bei anderen 3D-Programmen müssen Sie sich um die Objekte wenig Sorgen machen. 3DFX gibt es nur auf einer CD-ROM, die dafür über 200 professionell vorgefertigte Objekte enthält. Diese Objekt-Kartei sehen Sie als Katalog am unteren Bildschirmrand. Gefällt Ihnen ein Gegenstand, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus in das 3D-Fenster. Mit einigen wenigen Mousklicks verändern Sie noch Größe, Winkel und Position. Wer es simpel liebt, drückt jetzt nur noch den »Snapshot«-Knopf und hat Sekunden bis Minuten später ein ausgerechnetes Bild der imaginären Szene.

Neben 3D-Objekten enthält die Kartei aber auch noch Hintergrundbilder, Lichter, Materialien, Bewegungen und vorgefertigte Szenen. Für all diese Eigenschaften gilt, daß sie ebenfalls einfach mit der Maus in die Szene gezogen werden können; Tastatur-Eingaben sind praktisch nie notwendig. Um beispielsweise eine Marmorbüste in eine Metallbüste zu verwandeln, suchen Sie im Material-Katalog ein Metall aus, schnappen sich dieses mit der Maus und lassen es auf der



**Rund neun Minuten rechnete ein Pentium am rechten Bild, welches Reflektionen, raue Oberflächen, eine Holzsimulation und andere Roytroycing-Effekte enthält**



**Die 3D-Vorschau (links) wird in Echtzeit berechnet und gibt schon einen guten Eindruck des fertigen Bildes (rechts)**

Marmorbüste fallen – fertig.

Sehr praktisch bei der Arbeit mit 3DFX ist die eingebaute Echtzeit-Vorschau; schon ab einem DX2-66 können Sie die Objekte in der Szene als solide Grafik bewegen (und nicht nur grobe Quader oder Drohtgitter wie in anderen Programmen). Die Liste der 3D-Features liest sich beeindruckend: Texture Mapping, Bump Mapping, Reflection Mapping, zuschaltbares echtes Roytroycing und andere Optionen lassen Profis keine der wichtigen Grundfunktionen vermissen. Erst beim Ausprobieren kommt man auf die Einschränkungen des Programms. Exakte Positionierung ist kaum möglich, da die Kommando »fix« geradeaus schaut. Sie können nur die »Brennweite« des Objektivs ändern, aber Bewegungen oder Drehungen der imaginären Kamera sind nicht erlaubt. Sie dürfen sich noch nicht mal zur groben Positionierung der Elemente die Szene aus einer Vogelperspektive ansehen. Neben den 3D-Objekten aus dem Katalog kann man zwar noch aus Schriften und 2D-Grafiken eigene Objekte bauen sowie Autocad-Zeichnungen importieren, aber in 3DFX selbst gibt es nur wenige Manipulationsmöglichkeiten und keinerlei 3D-Editor. Just das sind aber die Programmteile, die normalerweise viel Verständnis des Benutzers erfordern, so daß es für die angesprochene Zielgruppe kein Drama ist, auf einen Modellierer verzichten zu müssen.

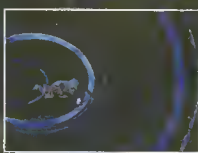
Wenn Sie nur mal in 3D schnuppern wollen oder ganz klare Vorgaben wie »fliegende Logos« haben, können Sie mit 3DFX am schnellsten zu professionell aussehenden Ergebnissen gelangen. Wenn Sie aber größere Projekte haben (Spielegrafik oder gar einen Kurzfilm mit eigenen Objekten) ist 3DFX eine Nummer zu klein für Sie. (bs)

## 3DFX

**Hersteller:** Asymetrix  
**Preis:** ca. 400 Mark  
**Voraussetzungen:** 486-DX2, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1



# DER URSPR NEUEN LE



Lex heißt der synthetische, dreidimensionale Hauptdarsteller in Origins neuem fesselnden, interaktiven Film. Er erwacht in einer fremden Umgebung und muß das Geheimnis seiner eigenen Identität lösen. Perfekt simulierte Bewegungen, 8-Kanal-Digital-Soundeffekte und unglaublich detaillierte Hintergründe erzeugen eine dramatische Realität in diesem Action-Spektakel made by Origin.

# UNG BENS

BIOFORGE



ORIGIN  
Interactive Movie



Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Göttersloh,  
Tel. 05241/26024, Fax 05241/24244, • Software ©1994/95,  
Origin Systems Inc. • BioForge und ORIGIN Interactive  
Movie sind Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Origin  
und Wo Graße Worlds sind eingetragene Warenzeichen von  
ORIGIN Systems, Inc. • Electronic Arts ist ein  
eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. System-  
anforderungen: IBM PC CD, 486/50 Intel 486™ oder  
100% kompatibel, 8 MB RAM, 10 MB Festplattenplatz.

Runs even better  
on a Pentium®  
processor



Test: »Louvre«

## MONA LISA INSIDE



Nicht nur für bequeme Kulturgenießer ist dieses CD-ROM ideal: Auf Mausclick bekommen Sie detaillierte Erklärungen und Infos zum Louvre und seinen Bildern.

Louvre enthält Werke der alten Meister ab dem 12. Jahrhundert, von denen die markantesten sorgfältig digitalisiert wurden. Jedes Bild wird mit hervorragender Sprachausgabe vorgestellt; zusätzlich erhält man bei einigen Werken Animationen mit Erklärungen zur Bildkomposition und bestimmten

Details per Lupenfunktion. Die Biographie und ein Porträt des Malers fehlen ebenso wenig, wie Aufnahmen vom wirklichen Standort in den Louvre-Hallen und Anmerkungen über unwichtigere, aber interessante Einzelheiten rund um das Kunstwerk. Sie haben die Möglichkeit, auf verschiedene Art und Weise auf die Bilder zuzugreifen. Es gibt einen alphabetisch sortierten Hauptindex und eine Zeittafel. Am besten ist es aber, sich epochenweise durchzuwählen oder Saal für Saal abzu-

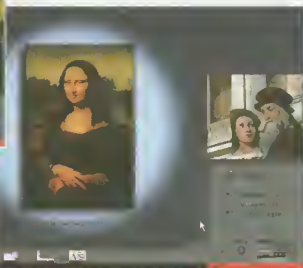
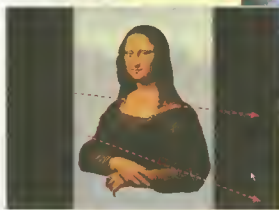
laufen, so daß der Zusammenhang der Werke nicht verloren geht. Die Geschichte des architektonischen Kunstwerks Louvre wird dabei ebenso unterhaltsam von den guten Sprechern vermittelt, wie die kunstgeschichtlichen Hintergründe. Die CD richtet sich nicht nur an eingeleitete Kunstinteressierte. Das Besondere an den einzelnen Werken wird kurzweilig erklärt und der Multimedia-Spieltrieb kommt durch die vielen Animationen und Querverweise ebenfalls zu seinem Recht. Eine deutsche Version soll in Kürze erscheinen. (mk)

Sie können epochenweise und nach Herkunft geordnet auf die Meisterwerke zugreifen. Lauschen Sie dazu den knappen, aber informativen Kommentaren der professionellen Sprecher.

Der schwitzende Führer Ihrer Museumstour nuschelt undeutlich in seinen Bart, so daß Sie kein Wort verstehen. Außerdem erkennen Sie das Meisterwerk des Künstlers nur schemenhaft, da die 35-köpfige Teilnehmertruppe Ihnen perfekt den Blick verstellt. Ihre Füße schmerzen vom vielen Herumlaufen und Sie denken ängstlich daran, daß draußen üppiger Sonnenschein für das herrlichste Wetter sorgt. Aber dann fällt Ihnen als wahrer Kenner ein: Kultur ohne Leidenskultur wäre wie ein PC ohne CONFIG.SYS. Falls Sie jedoch im Urlaub lieber faul am Strand liegen, als berühmte Museen zu besuchen, haben Sie jetzt eine gute Ausrede: »Ich habe ja mein Louvre-CD-ROM!« Auf diesem unscheinbaren Silberling finden Sie in der Tat mehr Informationen und Details, als Sie während einer tatsächlichen Kurz-Stoppsite in Paris aufnehmen könnten. Der



Sie sehen den tatsächlichen Standort der Bilder und können die einzelnen Säle nacheinander besuchen



Sie sehen das berühmt-mysteriöse Lächeln der Mona Lisa und ihren Schöpfer, Leonardo da Vinci. Mit Animationen und Sprachausgabe werden Sie in der Vergrößerung auf Details hingewiesen oder bekommen Einzelheiten zur Bildkomposition erklärt.

**louvre**

<ul style="list-style-type: none"> <li>■ VGA</li> <li>■ Soundblaster</li> <li>■ General MIDI</li> <li>■ DOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Super VGA</li> <li>■ Soundblaster Pro</li> <li>■ CD-Audio</li> <li>■ Windows</li> </ul>
--	--

Ebenen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM.  
 Programm-Typ: Multimedia-Bildergalerie  
 Hersteller: BMG Interactive  
 Ca.-Preis: DM 120,-  
 Festplatte: —  
 CD-ROM: ca. 610 MByte  
 Anleitung: Französisch; wenig  
 Programmtext: Französisch; viel  
 Sprachausgabe: Französisch; sehr gut  
 Deutsche Version in Vorbereitung

Grafik: Sehr gut  
 Sound: Gut  
 Bedienung: Sehr gut

**GESAMTWERTUNG:**

80



# DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

inh. G. Holtz

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87 069/280170	56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261/309634	53721 SIEGBURG KAISER STR. 54 02241/68045	53111 BOHH MÜHSTER STR. 11 0228/659726	52062 AACHEN BLOHDE STR. 10 0241/406912	50939 KÖLN GOTTESWEG 157 0221/425566	50576 KÖLN MATIAS STR. 24-26 0221/239526	40211 DÜSSELDORF AM WEHRHAHN 24 0211/364445

z.B.:		3.5" CD		z.B.:		PC		CD		SUPER PREIS		SUPER PREIS		LERNEN mit ADI	
(Alte Komplett in Deutsch auf CD oder 3 1/2" -floppies)															
Deutsch Klasse 1-2 98.00															
Deutsch Klasse 3-4 99.00															
Mathe Klasse 1-2 99.00															
Mathe Klasse 3-4 99.00															
Rechner-Leser 4-6 Jahre 99.00															
Rechner-Leser 6-7 Jahre 99.00															
LÖSUNGEN z.B.:															
Alle Komplett in Deutsch															
Beste Neuzugänge bitte anfragen															
Big Red Adventure 17.95															
Codes & Hexadressen 17.95															
Deadreap 17.95															
Dark Seed 17.95															
Die Höhenwelt Saga 17.95															
Dragon Lore 17.95															
Drumbeat 17.95															
Ecolatina 17.95															
Exobats 2+3+4 17.95															
Gully 17.95															
Kings Quest - 5-6-7-8 17.95															
Legio-Kyrandia 1+2+3 17.95															
Little Big Adventure 17.95															
Might & Magic - 3+4+5 17.95															
Myst 17.95															
Microtopia 17.95															
Printmaker-Rebell Assault 17.95															
Schwarz Auge - 1+2 24.95															
Simons der Sorcerer 1 17.95															
Star Trek - 1+2 17.95															
Under a Killing Moon 17.95															
Wizardry - 6+7 17.95															
ZUBEHÖR z.B.:															
Ch. Jetsch 79.90															
Chi Pro Podale 239.90															
Competition Pro Star 69.90															
Flightpack Pro 159.90															
Golf Pro Swing 369.00															
Gravis Analog Pro 69.90															
Gravis JoyStick 49.90															
Gravis Phoenix 219.00															
Munk Boss Opti 69.90															
Munk Boss Ultra 179.00															
Thruston LCN 339.00															
Thruston FCS Falcon 299.00															
Thruston Flight Pro 299.00															
Thruston Flight Pro 2 + 299.00															
F 14 Fleet Defender (CD) 199.90															
Wild 3D 159.90															
CD KOMPLET DEUTSCH															
(KE) KOMPLET ENGLISH															
(DA) DI-ABLETUNG															
(*) NOCH NICHT DA															
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH															

**Joysoft** DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

**SPIEL DES MONATS**  
**CHAOS CONTROL**

Grafisch furioses Actionspiel. Steuern Sie sich durch abwechslungsreiche Level, bevor Sie dem riesigen Mutterschiff der Insekten auf den Panzer rücken können. Alle Spielfunktionen wurden mit Silicon Graphics Workstations und 3D Programmen erstellt!!!

**TIP DES MONATS**  
**FAHRSCULE**

Hier können Sie sich auf Ihre theoretische Prüfung vorbereiten. Für die Klassen 1+2, 2,3,4 und Mofo. Alle öffentlichen Fragen mit Originalbildern und gezielte Übungen stehen Ihnen hier zur Verfügung. Ha dann mal Vollgas!!!

VERSAND:  
AACHENER STR. 1004  
50558 KÖLN  
TEL. 0221/946100  
FAX: 0221/458701  
STK: 'JOYSPR'

VERSAND:  
NACHNAHME: +9DM  
als Beibehaltung von 200 DM  
VERSANDSTREIFEN

ELFPOST: 8 + 9 DM  
US: 6 + 9 DM  
VORKASSE: + 8 DM  
AUSSLAND: + 15 DM  
(per postcard)

HÄNDERANFRAGEN  
ERWUNSCHT

**Joysoft** BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS	KOSTEN	LOS
OPC 3.5" CD ROM			
NACHNAHME: + 9 DM			
ELFPOST: 8 + 9 DM			
USPS: 6 + 9 DM			
VORKASSE: + 8 DM			
CAULANDVORKASSE: + 15 DM			
nur gegen Vorkasse, postbar			
OTTEILIEFERUNG			
als oben Beibehaltung von 200 DM			
VERSANDSTREIFEN			
ELFPOST: 8 + 9 DM			
US: 6 + 9 DM			
VORKASSE: + 8 DM			
AUSSLAND: + 15 DM			
(per postcard)			

Informer & Präsentationen bleiben vorbehalten

PC965





Test: »Kids on Site«

# URLAUB AUF DER BAUSTELLE

**Einmal so richtig im Dreck wühlen und mit der Abrißbirne Klahhäuschen zerlegen ist mit »Kids on Site« kein Problem. Das beste daran: Man macht sich nicht schmutzig!**

Was gab es in unserer Jugend schöneres, als auf Baustellen herumzutollen und nach Abenteuer zu suchen? Die »Eltern haften für ihre Kinder«-Schilder reizten noch mehr, sich mit den großen Baumaschinen zu vergnügen. Tja, das waren noch Zeiten... Inzwischen sind wir ja gesittete Menschen und würden nicht mehr auf die Idee kommen, mit dem Bagger auf große Fahrt zu gehen. Oder doch? Wenn ja, dürfte das CD-ROM »Kids on Site« für Sie interessant sein. Eigentlich sollen primär Kinder damit die Baumaschinen benutzen dürfen, doch zum einen ist das Programm durchgehend englisch, zum anderen sollte man das Kind im Manne nicht unterschätzen.

Sie haben die Wahl zwischen einem Bagger, einer Walze, der Abrißbirne und einem Bulldozer, mit denen bestimmte Aufgaben gelöst werden sollen. Mit dem Bagger zum Beispiel müssen Sie drei Schaufeln voll Erde in den Lastwagen befördern. Dazu reichen drei Icons aus: Mit den Pfeilen dreht man den Bagger nach links und rechts, mit dem Button in der Mitte wird die Aktion ausgelöst. Jede Bewegung wird als digitalisiertes Video abgespielt. Der Witz dabei ist aber, daß Sie nicht nur die gestellte Aufgabe lösen, sondern auch allerlei Unsinn treiben dürfen. So lassen sich die herumlungernenden Bauarbeiter bei ihrer Frühstückspause wunderbar ärgern. Auch Vorarbeiter Nuts, der Sie durchs Programm begleitet, hält einiges aus – also verfolgen Sie ihn ruhig einmal mit dem Bagger!

Ein Heidenspaß wartet mit der Abrißbirne auf Sie: Warum nur die alte Hütte abreißen, wenn das Plumpskla ein viel verlockenderes Ziel ist? Der Kollege mit den niedlichen Boxershorts findet das zwar weniger lustig, doch der Vorführeffekt im Freundeskreis ist wirklich beachtlich.



Happy, was macht denn der Arbeiter in der Bagger-Schaukel?

Haben Sie allen Ablenkungen zum Trotz mit den vier Gefährten die ziemlich simplen Aufgaben gelöst, gibt es ein kleines Bonusspiel zur Belohnung. Die Qualität der grobkörnigen Videos könnte zwar besser sein, dafür sind die gezeigten Szenen umso ansehnlicher. In bester Slapstick-Manier blödeln die Vorarbeiter Dizzy und Nuts herum, macht die »Coffey Break Gang« ihrem Namen alle Ehre und zeigt die aparte Beartha, daß sie ihren

männlichen Kollegen in nichts nachsteht. Die englischen Dialoge sind größtenteils ziemlich witzig geraten und auch mit durchschnittlichem Schulenglisch zu verstehen.

Dank der ultrasimplen Bedienung haben auch Kids trotz der englischen Sprachausgabe keine Probleme, mit den Baumaschinen zu experimentieren. Zwar entgehen ihnen einige der Witze, doch die Optik der Schauspieler genügt völlig für diverse Lacher. Ukigige Soundeffekte und passende Musikstücke runden die alberne Stimmung gekonnt ab. Der größte Vorteil der CD: Die Kinder werden trotz aller Blödeleien nicht so schmutzig wie auf einer echten Baustelle.

Damit »Kids on Site« nicht langweilig wird, wenn man alle Aktionen ausprobiert hat, werden die Videos zufällig abgespielt. Zum Beispiel fahren Sie mit dem Bulldozer in die Straßensperre und sehen ein Video, in dem Sie mit Ihrem Gefährt auf der Autobahn düsen.

Beim zweiten mal rasen Sie durch einen Canyon, beim dritten Mal auf einer Achterbahn und so weiter. Außerdem geben die Kollegen nach jedem Versuch Kommentare ab, tragen Gedichte über Bulldozer vor oder werfen sich eine Schaufel an den Kopf – wie auf einer richtigen Baustelle... (fs)



Der Abriß eines Klahhäuschens stößt überall auf Freude

- VGA
- Soundblaster
- Festplatte
- CD-ROM
- Anleitung
- Programmtext
- Sprachausgabe
- Grafik
- Sound
- Bedienung

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Program-Typ: Baustellen-Simulation

Hersteller: Digital Pictures

Ca.-Preis: DM 100,-

Festplatte: ca. 660 MByte

CD-ROM: Englisch: leicht

Anleitung: Englisch: gut

Programmtext: Englisch: gut

Sprachausgabe: Gut

Grafik: Gut

Sound: Sehr gut

Bedienung: Sehr gut

GESAMTWERTUNG:

70

**CROSS**  
Computersystems GmbH  
Laden & Versand

Fax: 0201-5511555  
Mo-Fr 13.33-18.33 Sa 13.33-16.33

Mo - Fr 10.00 - 18.00    Sa 10.00 - 13.00

## Angebote

## Virtual - Reality - Show

Am 26. und 27. Mai findet bei **CROSS** in Dortmund ein Virtual-Reality-Wettbewerb mit dem Spiel **Descent** statt. Super Preise (z.B. Besuch der Winter-CES '96 Las Vegas) und jede Menge Spaß sind garantiert. Mehr Infos gibt es unter 0231 - 53 11 334.

## Unsere Spiele des Monats:

## Flight Unlimited\*

Grenzenlos gut, grenzenlos reel  
Heben Sie doch einfach ab!

Komplett  
deutsch

89

## Hardware

Microsoft FX-400	299.
Seagate 540 MB CFA	299.
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.
Game Card Eliminator	49.
Joysticksmasher (1 oder 2 Player)	49.
Gravis Joystick	49.
Gravis Analog Pro Joystick	59.
Gravis Phoenix	199.
Gravis Gamepad	39.
ThrusterMaster Flight 2	159.
Windows Extreme	99.
Soundblaster 16 Value Edition	169.

**Sehr geehrte Kunden,**  
diese Anzeige ist natürlich nur ein  
Auszug aus unserem reichhaltigen  
Gesamtangebot. Wir führen auch  
Amlga-CD32, Erotik und Share-  
ware. Fordern Sie unseren Gesamt-  
katalog incl. 1 aktuellen Demo-CD  
für 5 DM in Briefmarken an. Neu-  
erscheinungen erfragen Sie bitte tele-

**Jetzt wird aufgeräumt:**

Populous2+Powermonger WingCommanderII Falcon3.0  
SyndicatePlus Privateer  
StrikeCommander Inferno  
SSN-21 Seawolf  
FieldsOfGlory

je Spiel nur

**33**

## Top - Spiele auf CD ROM

Full Throttle (Voliges)

Insert	old 1
Die verrückte Ratty's	old 1
Discworld	old 1
Dragon Lore	old 1
Dungeons & Masters!	old 1
Earth Signs	old 1
Battle Ships Expansion CD	old 1
Robotica	old 1
Elle's 3 First Encounters	old 2
Fifteen 3	old 2
FIFA Soccer	old 2
Flashback	old 2
Flight Commander II	old 2
Flight of the Amazon Queen	old 2
Frederick	old 2
Futbol Total (3.5)	old 2
Goblins 3	old 3
Goblin 3	old 3
Hammer of the Gods	old 3
Heretic	old 3
Hohlnwelt	old 3
Incredible Machine 2	old 3
Incredible Toys	old 3
Iron Aristocrat	old 3
Ironcast	old 3
Joy of Sex	old 1
Jungle Strike	old 1
Kings Quest Coll. 1-6	old 1
Kings Quest 7	old 1
Kings Quest 8	old 1
Kings of the Leagues (n.3.5)	old 1
Lady Collection 1-6	old 7
Legend of Kyranas 3	old 7
Little Big Adventure	old 7
Little Big Soccer	old 7
Lupin & John Detective	old 7

## Dark Forces 15

SubvFlashes	d	2
SubvFlashes Incl. Missions	d	2
Superiors League of Hob.	d	3
System Shock	aid	1
System Shock 2	d	3
Tank Commander	d	2
Tie Fighter Incl. Mission (3.5)	d	2
Tie Fighter Mission Defo. Emp.d	z	3
Theme Park	d	2
The Lost Eden*	aid	3
Tornado 5 Falcon 3.0	w	2
Troop Assault Alien Breed III	aid	1
Transport Tycoon	d	2
Transport Tycoon World Editor	d	3
U.S. Secret Service: Known	d	2
Unlabeled / Bundle	d	2
USNAVY Fighters	d	2
USS Ticonderoga*	aid	8
Voyeur*	d	3
War Unlimited*	d	8
Warcraft	aid	6
Win Comm. 1 & 2 Demo	a	7
Win Commander 3	d	2
Wings of Glory	d	1
Wings of Glory - Schwarzbite c. A.	d	3
WOLF: Terror from the Deep	d	2
X Wings	d	2

## Lösungen

Men in the Dark 3	10
Amberley	10
Bildung	10
Crucial Shock	10
Das Schwestern Auge 1	24
Das Schwestern Auge 2	24
Dark Forces	10
Death	10
Dungeon Master*	10
Esoterica	10
Höhentitel Saga Teil 1	10
Indiana Jones 4	10
Intervallroman	10
King's Quarry*	10
Land of Lore	10
Legends of Kyrandia III	10
Master of Lore	10
Night & Magic Saga Index 4	10
Night & Magic Saga Index, Volume of Xenn	10
Monkey Island 1 Poseidon	10
Monopoly	10
Murder, Mystery & Possession	10
Sam's Max	10
Superhero League of Hobnobles	10
Ultima 8 Pagan	10
Ultima 8 Pagan & the Wizard of Yendor	10
Woodward	10
Wizardry	10
Zack & Jackien	10
10 in 1 Hour*	10
Flight of the Amazon Queen*	10
PrintempsRomans	10
SpaceQuest*	10

CD Rom Paket 02

Out Run, World Cup USA '94, Links  
James Pond II, Winter Olympics,  
Johnny Castaway  
Phil Collins  
u.v.a. mehr! **89** **PUF**

## Frontier First

**Frontier - First Encounters**  
-ELITE3-  
Komplett nur **79,-**

## Full Throttle ☆

Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte

Anleitung

**89**

## Flight of the

**Amazon Queen** <sup>A</sup>  
Komplett **76**

## Psycho Pinball

Unserer Meinung nach das  
bisher beste Filpperspiel!

Anleitung **69**

## Super Street

**Fighter II Turbo \***  
Verdammnis nach Arcade-Original!  
Komplett **99**

**Bioforge**

Geniales 3D Actionadventure

Komplett  
deutsch  
nur **89**

## Lost Eden \*

Die Dinosaurier sind wieder da!

Anleitung  
Lehrbuch  
nur 79,-

angeboten freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Versandkosten  
Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise  
sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl.  
Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.  
Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 17,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 10,- DM, bei Vorkasse zzgl. 8,- DM. Alle Vorkasse wird generell nur Eurocheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir die Güter auch per Luftfracht.

**6:02** nachts – Mit Schädel aufgewacht  
**7:03** früh morgens – Tequila  
mit Corn Flakes gefrühstückt  
**9:31** morgens – Den Barkeeper umgarnet  
**12:02** mittags –  
Mama angerufen  
**18:31** abends – 18 Biker schlafen gelegt



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax: 02131/60711 • Profisoft GmbH, Everberger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/722065, Fax: 0541/122470 • Schwinn ABC SPIELSPASE AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax: 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASE Großhandels GmbH, Vorrerberger Wirtschaftspark, A-6840 Güssing, Tel. 05323/56510, Fax: 05323/54794  
Full Throttle & Vollgas™ and ©1994-1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent No. 5,315,037. Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

# VOLLGAS™

## FULLTHROTTLE™

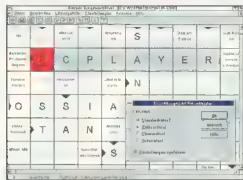


Interactive  
Road Movie

Du bist Ben. Du bist auf der Straße zuhause. Du bist nicht kleinzukriegen. Und Du versuchst alles, Deinen Namen von diesem Herumtreiber-Image zu befreien. Wie zum Beispiel häßliche Gangs mit futuristischen Motorrädern und neolithischen Waffen zu bekämpfen. Neue Schandtaten mit 100 mph auf der Straße aushecken. Die Leute zahlen lassen. Das ist es, was passiert, wenn Du Dein Leben mit "Vollgas" lebst.







## alojado kreuzworträtsel

Auf Kreuzworträtsel wallen weder Frauenzeitungen noch Fernsehillustrierte verzichten, gibt es doch erstaunlich viele Fans von hochgeistigen Fragestellungen à la »Kosewort mit fünf Buchstaben?«. Im Lieferumfang der »Alojado Kreuzworträtsel« CD sind zwei Programme enthalten: In einem Lexikon mit angeblich über 100.000 Begriffen sucht man, auf Wunsch mit Plötzhaltern, nach der entsprechenden Beschreibung (»3. Präsident der USA«) und findet – hoffentlich – die fehlende Antwort. Im Hauptprogramm beschäftigen Sie sich mit dem Lösen, Verändern und Exportieren mehrerer tausend vorgefertigter Kreuzworträtsel, die sich vor allem in der Spalten- und Zeilenanzahl unterscheiden. Durch Einstellen der Gittergröße wird beeinflusst, wieviele Kästchen auf den Bildschirm passen. Ob Sie die Rätsel am Bildschirm lösen (inkl. Hilfefunktionen) oder verändern, bleibt Ihnen überlassen. Sie können jedes Kreuzworträtsel sowohl ausdrucken, als auch in zahlreichen Formaten exportieren. Jedes Rätsel kann zusätzlich in drei weiteren Modi dargestellt werden: Im Zahlenrätsel ersetzen Nummern die einzelnen Buchstaben, beim Vokalrätsel werden alle Konsonanten der Lösungswörter angezeigt. Im Chaos-Modus schließlich sind zwar alle Buchstaben eingezeichnet, allerdings in wild zusammengewürfelte Reihenfolge. (la)



## h.r. giger's screensaver

Bekannt wurde der Schweizer Airbrush-Künstler Hans Rudi Giger vor allem durch den Film »Alien«, für den er das Monster und andere Objekte schuf. Cyberdreams heuerte den abgedrehten Maler mit der morbiden Fantasie für das Adventure »Darkseed« an und überredete ihn auch zu einem Bildschirmschoner. Zehn Module (nicht »After Dark«-kompatibel) mit Grafiken Gigers dürfen Sie beliebig auswählen oder die Reihenfolge dem Zufall überlassen. Größtenteils wurden Teile aus alten Bildern neu zusammengesetzt und halptrig animiert. Schaurige Soundeffekte und eine wabernde Musikbegleitung runden das Treiben der skurrilen Schreckgestalten ab. Zusätzlich gibt es einen Kalender, der auch als Alarmgeber funktioniert und das Programm nur zu bestimmten Tagen aktiviert. Zusammen mit dem Naiziblack erhält man so eine Art Horror-Terminplan. Wer sich näher für die Bilder der einzelnen Module interessiert, erfährt auf Englisch einiges über die Gedanken Gigers zu seinem jeweiligen Werk. Selbst Fans des Künstlers sollten nicht zuviel erwarten, denn die Module bestehen größtenteils aus futezigen Mini-Bildchen und erreichen nur selten die Faszination, die Gigers Werke normalerweise ausstrahlen. Alle anderen sollten sich denn Kauf des technisch mageren Screensavers ohnehin gut überlegen. (fs)



## music dj

Wie schön wäre es doch, mit wenigen Mausklicks einen tollen Song zu schreiben, etliche Millionen zu scheffeln und von gierigen Groupies umgeben zu sein. Auch mit »Music DJ« wird dieser Traum nicht in Erfüllung gehen, obwohl Sie damit relativ einfach Lieder aus mehreren Samples zusammensetzen dürfen. Doch die dürftige Qualität der Klänge macht das an sich gute Konzept wieder zunichte. Apropos Konzept: Bei Design und Inhalt stand eindeutig das rund ein Jahr alte »Rock, Rap & Roll« Pate. Zehn verschiedene Stilrichtungen von Rock bis »Bavarian Palk« sind die Grundlage für Ihre Eigenkompositionen. Diverse Samples, die beliebig aneinandergeheftet werden dürfen, ziehen Sie mit der Maus in einen primitiven Sequenzer. Beim Abspielen wird diese Grundlage mit Samples, die auf der Tastatur liegen, verfeinert. Eigene Sounds binden Sie problemlos ein und ordnen Sie den gewünschten Tasten zu. Leider sind die verwendeten Samples weder technisch noch musikalisch besonders gelungen. Sie sind größtenteils so aufgebaut, daß nur eine bestimmte Reihenfolge Sinn macht – das offensichtliche Vorbild »Rock, Rap & Roll« hatte da mehr zu bieten. Auch die Möglichkeit, von der deutschen auf die eher peinliche »Ruhrpott-Benutzerführung« umzuschalten, begeistert nicht sonderlich. (fs)

**alojado kreuzworträtsel**

→ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
→ General MIDI	→ CD Audio
→ DOS	■ Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Kreuzworträtsel-Sammlung  
 Hersteller: NBG Verlag  
 Ca.-Preis: DM 50,-  
 Festplatte: –  
 CD-ROM: ca. 290 MByte  
 Anleitung: Deutsch; befriedigend  
 Programmtext: Deutsch; befriedigend  
 Sprachausgabe: –  
 Grafik: Ausreichend  
 Sound: Ausreichend  
 Bedienung: Gut

**GESAMTWERTUNG:** 50

**h.r. giger's screensaver**

→ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
→ General MIDI	→ CD Audio
→ DOS	■ Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM.

Programm-Typ: Bildschirmschoner  
 Hersteller: Cyberdreams  
 Ca.-Preis: DM 100,-  
 Festplatte: ca. 4 MByte  
 CD-ROM: –  
 Anleitung: Englisch; gut  
 Programmtext: Englisch; mittel  
 Sprachausgabe: –  
 Grafik: Befriedigend  
 Sound: Befriedigend  
 Bedienung: Gut

**GESAMTWERTUNG:** 30

**music dj**

→ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
→ General MIDI	→ CD Audio
→ DOS	■ Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Kompierr-Hülle  
 Hersteller: Ramware  
 Ca.-Preis: DM 70,-  
 Festplatte: –  
 CD-ROM: ca. 35 MByte  
 Anleitung: Deutsch; befriedigend  
 Programmtext: Deutsch; wenig  
 Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend  
 Grafik: Ausreichend  
 Sound: Befriedigend  
 Bedienung: Gut

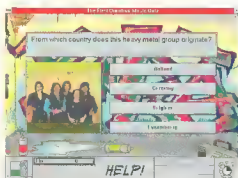
**GESAMTWERTUNG:** 40



microsoft wine guide

Geben Sie's zu: Bei der letzten Weinprobe haben Sie einen Trallinger Lemberger mit einem trockenen Riesling verwechselt und sind so ins soziale Abseits geraten – die Weinkenner, »Virtuellschlutzer« und Riesenzinken verachten Sie. Rettung kommt in Form von Microsafts »Weine Guide«. Der führt umfassend in die Geheimnisse der Weinprobe ein, erzählt wissenswerte Trivia Fakten und teilt neben einem Weltatlas der Weinanbaubiete auch ein spezielles Nachschlagewerk – was war gleich nochmal ein Dam Perignon? Für alle, die »Spätlesen« mit einer Uhrzeit in Verbindung bringen, werden grundlegende Kenntnisse vermittelt, z.B. der Weg einer Traube vom Rebstock bis in die Flasche. Das Programm überzeugt mit einfacher Bedienung, Such- und Indexfunktionen sowie der Möglichkeit, sich Textpassagen zu kopieren. Nett auch die interaktive Vorschlagsliste, die etwa zu indischem Essen die passenden Weine einer bestimmten Rebenerart sucht.

Besonders gelungen sind die zahlreichen Videokommentare eines Weinkenners namens Oz Clarke. Für die relativ eingeschränkte Zielgruppe – die zudem gut Englisch können sollte – ist der Wine Guide ein Pflichtkauf. Ein zünftiges Weinfest (natürlich nur zum Trainieren von Nase und Gaumen...) wird dadurch aber nicht ersetzt. (la)

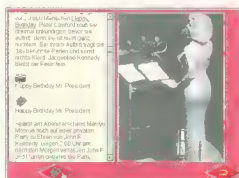


musiquiz

Wissen Sie, wie Mark Knopflers erste Hitsingle hieß? Wenn ja, dann dürfen Sie sich bei »Musikquiz« ernsthafte Hoffnungen machen, viele Punkte zu scheffeln. Das Programm bietet rund 5.000 Fragen, die sich meist auf ein digitalisiertes Foto beziehen und mehrere Antworten vorgeben, von denen aber nur eine richtig ist: Die Bilder sind gerade bei Gruppen schwer zu identifizieren, da sie teils verastet, teils zu pixelig sind, um die Musiker überhaupt zu erkennen.

Die Fragen stammen aus den Bereichen Pop und Rock der Jahre 1950 bis 1990 und Klassik. Diese Unterteilungen dürfen Sie mixen oder sich nur mit einem Bereich beschäftigen. Dank der englischen Sprachausgabe läßt man sich die Fragen vorlesen und hört sich im klassischen Bereich gelegentlich ein kurzes Musikstück an. Dann muß man bestimmen, welches Instrument das Solo spielt oder wie das Stück bzw. der Komponist heißt.

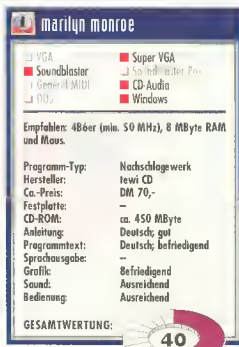
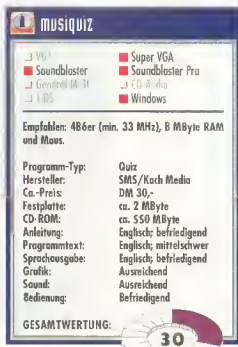
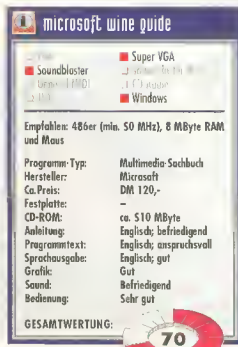
Bis zu sechs Spieler dürfen sich beteiligen, die jeweils an die Reihe kommen, wenn der Vorgänger eine Frage nicht beantworten konnte. Das einstellbare Zeitlimit sorgt zwar für Streß, doch erteilt »Musquiz« dank der schlechten Bildqualität schnell zu einem Ratespiel aus – trotz der Hilfe-Option. Denn die weist so direkt auf die richtige Antwort hin, daß der Unterhaltungswert gegen Null geht. (fs)



## marilyn monroe

**S**ie hat in insgesamt 30 Filmen mitgespielt, zu vielen davon Lieber produziert, galt als Vorzeigeb blonde und Sexsymbol. Doch im Grunde wurde Marilyn Monroe, mit bürgerlichem Namen Norma Jean Baker, zeit ihres Lebens ausgenutzt; trotz großem Bekanntheitsgrad und vieler Hauptrollen bekam sie nie Stargoden. Unglück ist auch, ob ihr angeblicher Selbstmord im Jahre 1962 tatsächlich einer war. Zahlreiche Fakten lassen daran zweifeln, alle Fotografien der Leiche wurden beispielsweise vernichtet.

Das CD-ROM »Stationen – Marilyn Monroe« will dem Mythos des blonden Stars auf die Spur kommen. Während das Handbuch sowie die begleitende Audio-CD mit 19 Filmmitteln und dem eher peinlichen »Happy Birthday Mr. President« durchaus gefallen können, sieht es mit der eigentlichen Multimedia-Anwendung düster aus. Zwar werden brav eine Filmographie sowie ein kommentierter Lebenslauf angeboten, wobei man durch Anklicken von Symbolen Fotos oder kurze Videoschnipsel ansehen kann. Die Möglichkeiten eines modernen PCs jedoch bleiben weitgehend ungenutzt. So kann man von einer Verzeichnung nicht automatisch zum ursprünglichen Textabschnitt zurückspringen, die Bilder werden sehr langsam aufgebaut, das Herumblättern ist mühselig.





Test: »Tunelond«

Stimmung bei Großmuttern: Der Lebkuchenmann auf dem Tisch wird quicklebendig.



## GUCK' MAL, WER DA SPRICHT

Software

**Grenzenlose Heiterkeit in »Tunelond«: Per Mausclick wird das elektronische Bilderbuch lebendig. Die Stimme von Ron Williams führt durch eine Entdeckungsreise mit vielen Animationen und schmissigen Kinderliedern.**

**E**in interaktives Bilderbuch ohne jede Handlung? Macht das Sinn? Es macht, zumindest im Fall »Tunelond«, das mit derart vielen Gags, Animationen und Liedern vollgestopft ist wie kaum ein anderes Programm. Die Tunelond-Schöpfer

von 7th Level haben sich nicht nur auf die hübschen Grafiken verlassen, sondern auch genügend Interaktivität eingebaut, um es nicht so schnell langweilig werden zu lassen.

In »Tunelond« sollen die Kids nur eines tun: Spaß haben. Mit der Maus darf alles auf dem Bildschirm angeklickt werden, von lustigen Figuren über einzelne

Pflanzen bis hin zu den vielen Gegenständen. Jeder Klick löst eine Aktion aus: Ein witziger Soundeffekt, eine kleine Animation, ein Lied oder ein Kommentar von Howie (den spricht übrigens Ron Williams). Die über 40 Songs sind allesamt amerikanische Kinderlieder und werden auch auf Englisch vorgetragen,

abwohl der Rest des Programms in lupenreinem Deutsch zu hören ist. Das stört aber nicht, da auch die Kids hierzulande Gassenhauer wie »Old MacDonald had a farm« oder »Row your boat« kennen dürften.

Die Lieder im CD-Audio-Format (lassen sich mit jedem CD-Player abspielen) wurden mit viel Aufwand locker und humorvoll aufgenommen. Unter anderem stellten Größen wie Scott Page oder David Gilmaur (Ex-Pink Floyd) ihr Talent zur Verfügung, auch der begehrte Studiodrummer Gregg Bissonette (Ex-David Lee Roth) trummelte auf einigen Tracks mit. Wird

eines der Lieder gespielt, tanzen die Figuren und selbst Blumen oder Bäume schunkeln fröhlich dazu.

Überhaupt ist das gesamte Tunelond auf unbeschwerte

**Howie versucht sich als Zauberer**



Wa wird die Reise mit dem Bummelzug wohl hingehen?

### die pc JUNIOR-wertung

Obwohl es eigentlich nur ein Bilderbuch ist, macht Tunelond mehr Spaß als manches Spiel. Die Vielfalt der Animationen und Soundeffekte ist erfreulich, die Qualität der Grafiken erreicht lacker Cartoon-Niveau. Dazu kommt die fröhliche Leichtigkeit, mit der die Kids angesprochen werden. Die »Friede, Freude, Eierkuchen«-Stimmung wirkt aber weder kitschig noch aufgesetzt, sondern richtig ansteckend.

Mancher mag es schade finden, daß die Kinderlieder nur auf Englisch zu hören sind. Doch viele davon lernen die Kinder ahnhein in der Schule und können sie zuhause mitsingen. Einziges Manko: Texte zum Mitsingen liegen leider nicht bei. Tunelond ist optimal für Expeditionen der Kids auf eigene Faust oder gemeinsame Streifzüge mit den Eltern. Immer wieder entdeckt man Neues, probiert Stellen aus, die vorher noch nicht angeklickt wurden und freut sich, wenn etwas passiert. Selbst ältere Semester haben ihren Spaß an diesem witzigen CD-ROM.





# PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/59 12 89 · Fax 089/59 12 76

PC SPIELE	3,5 CD	PC SPIELE	3,5 CD	PC SPIELE	3,5 CD
1830 Railroad Robbers	75,-	FIFA Soccer	69,95	Phantasmagora*	99,95
Acies of the Deep	89,95	Fighter Wing	69,95	Pinball Special Edition	89,95
Across the Rhine*	89,95	Flight Unlimited*	129,-	Populous & Powerm	39,95
AD & D Collector's Ed.	89,95	Flugsimulator 2	129,-	Privateer	39,95
A.T.P.	89,95	Full Throttle*	8 A	Pythagoras*	85,-
A.T.P. 3 Days	89,95	Futur Dimension*	85,-	Psyche Pinball	89,95
Aladdin	69,95	Grand Prix	39,95	RAM Thru	89,95
Alone in the Dark 3	89,95	Hammes of Gods	79,95	Rebel Assault	89,95
Amn. Des.	79,95	Headball 4	79,95	Rescue	99,95
Apocalypse Legends*	4 A	Hellmouth*	69,95	Revue of the Robots	79,95
Barbie Classics Collection	79,95	Hipps	69,95	SSN - 21 Showoff	39,95
Battle Isle 2	85,-	Iska Galactica (1+2)	89,95	Savior Day	75,-
Battle Isle 2 Data	59,95	Iron Assault	75,-	Sam Day 2000	89,95
Belang	79,95	Jagged Alliance	89,95	Sam Tower	99,95
Ben & Ed	85,-	King's Quest 7	89,95	Sigma Simulatia	129,95
Bombing! Bom! Bom!	89,95	Kick & Play	89,95	Star Trek - Tsch. Manual	99,95
BM Indictor Supporter	89,95	König der Löwen	69,95	Star Trek - Next Gen	4 A
Bobble	95,-	Kyranidis 3	89,95	Strike Commander	39,95
Comanche 4000	79,95	Loons of Lore	39,95	Super Karts	75,-
Comanche & Conquer	4 A	Larry 1 - 6	39,95	System Shock	79,95
Deadly Strike	89,95	Limburgs 3	69,95	Tank Commander	89,95
Cyberia	85,-	Links 3D	79,95	Theme Park	79,95
Cyberia 2	89,95	Lord of the Rings	79,95	The Fight	99,95
Cyberman	75,-	Lost Eden	89,95	The Fighter	39,95
Dark Forces	89,95	Magic Carpet	39,95	Thousand Tyrans	89,95
Dark Star 2	89,95	Master of Magic	89,95	Ufo's Masters of Doom	79,95
Death Gate	89,95	Masterman	89,95	Ultimate Underworld 1+2	99,95
Descent	89,95	Monkey Pylons & Visions	89,95	Unica a King's Hill	89,95
Descent 2	79,95	Word	89,95	US Navy Fighters	89,95
Doppelkopf	75,95	Worms	79,95	USN's Thunderbolt	89,95
DSS 2 Sternschack	79,95	Navy Strike*	89,95	Warcrit	89,95
DSS 2 Sternschack	39,95	NBA Live 95	89,95	Wing Commander 3	89,95
Dungeon Master 2*	95,-	NBA Hockey 95	89,95	Woodcut - Scheibste	89,95
Earth Siege	89,95	Nordspies	89,95	Worm (Kart)	89,95
Elite 3	89,95	Paras General	79,95	X-Wing	79,95

Das Schweinchen ist höchst musikalisch

Entdeckt! Wie hat sich im Baum versteckt.

Fröhlichkeit ausgelegt. Die Tiere haben eigentlich außer tanzen oder singen nichts anderes zu tun, als die Kids von einem Bild zum nächsten zu führen. Klickt das Kind eine Figur an, erzählt diese ihm, daß es beispielsweise am Bahnhof nach viel lustiger sei. Mit einem zweiten Klick führt uns der Tunneland-Bewohner an diese Stelle. Wenn das zu umständlich ist, der darf das ganze mit einer Tastenkombination obkürzen. In jedem der acht Bilder versteckt sich auch der kleine Howie. Mit einem Klick auf die unmöglichsten Stellen entdeckt man ihn oft per Zufall, manchmal hinterläßt er auch eine schwache Spur. Doch selbst nach einer Entdeckung gibt der Kleine nicht auf, sondern sucht sich ein neues, besseres Versteck. Punkte gibt es für das Aufspüren nicht, es zählt einfach der Spaß am Suchen. Die erste Station im Tunneland ist der Bauernhof, von dort gelangt man in das Haus, die Scheune, den Teich mit den singenden Enten oder zu Großmutter's Haus, was man auf die Tiere im Wald trifft. An der Bahnstation wartet der Zug auf Kohlen, Wasser und die Fahrgäste, bevor er in die Berge lückerlert oder es zur Weide weitergeht. (fs)

**Tunneland**

VGA  
Super VGA  
Soundblaster  
Soundblaster Pro  
CD-Audio  
Windows

Empfehlung: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Interaktives Bilderbuch  
Hersteller: 7th Level/Sunflowers  
Ca-Preis: 100,-  
CD-ROM: 100,-  
Alter: ab 4 Jahre  
Spezifischer: Sehr gut  
Anleitung: Deutsch; gut  
Sprachumgebung: Deutsch; gut  
Grafik: Gut  
Sound: Gut  
Bedienung: Gut

**GESAMTWERTUNG:**

80

Wir können auch MAC - Spiele, Joysticks und Soundkarten für weitere Spiele. Teilweise sind wir auch an Vertriebsstellen im Ausland DM 10,- Kreditkarte, Master / Visa / Amex. Versandkosten sind Lastenhefte. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. \* bei Druckersicherung nicht verfügbar

Mühlenstr. 10 46047 Oberhausen

**Bit Brothers**

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung unter:  
Telefon 0208/888612  
Telefax 0208/888712  
RTX: Zimmermann CD-ROM #

**EIN BIT MEHR...! Spiele**

Natürlich haben wir auch fast alle anderen Programme zu absolut günstigen Preisen!!

**Bling!**  
CD-ROM DV 69,95

**Phantasmagoria**  
CD-ROM DV 89,95

**EROTIK**

Hinweis: CD's nur gegen Altersnachweis (Ausweisungskarte)

Night Witch 2 89,95  
2 Teil des Boudoirs  
Rages & Chains 39,95  
Fetters & Ketten 39,95  
Sexuals Girls 3D 59,95  
10-Bilder (inkl. 3D-Bild) 59,95  
SEXY-ROM Suck 209,95  
6 CDs mit über 240000 Fotos  
Sexual Ecstasy 59,95  
2 CDs mit Fotos und Animationen  
Sexuals Adventures 99,95  
der absolut Top Hit aus den USA  
1700 Bilder und 100 Audio  
The Dream Machine 99,95  
Interaktives Adventure - Bestseller  
Tages wie, feel me 49,95  
Einblicke in die "Lebende Love"  
Tracy I love you 59,95  
Film mit Top-Star Tracy Lord 39,95  
XXX Irene 39,95  
über 1500 Bilder

34,95 DM  
alle 3 zusammen sogar nur 89,95 DM

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

Adult Movie Almanac 99,95  
die schlarke DVD-Datenbank  
Adventures of Mikki Film 89,95  
Top Movie von Starware - 2 CD's  
After Midnight 79,95  
Screen-Saver (1) - bestes Teil  
Beverly Hills 90210 69,95  
Top Movie mit Doreen Holland  
Busty Babes 3 79,95  
Unser Top Film in Super-Quadri  
Carol Lynne: Hotel Babylon 69,95  
90 min Video  
Death City Exklusiv 39,95  
Original deutsche Privatmodelle  
Danish Girls Only 1+2 109,95  
Provokative deutsche Modelle  
Clerks in Luck and Leder 2 69,95  
der 2. Teil der French Reche  
High Volume Nudes 64,95  
500 High-Quality-Fotos  
Night Witch 1 79,95  
Adventure aus amer. Wochens

Verpackung: Nachdruck 1,25 DM,  
Kassette (CC-Schick) 1,50 DM, auf neuer  
Spielplan von 150,- DM ergibt das  
Lieferung versendet!

Seitbildung nach tief Abgabe  
bestellen in Fotokopie nachweis  
Wie viele TOP-Kassettenspiele  
Fotografie der neuen Weltbilder...



Test: »Blob – Schlamm-schlacht 3D«

## Eingeseift

Ein »Daam«-Klane für Kids? Doch, den gibt es: friedlich, lustig und obendrein ähnlich spannend wie das indizierte Vorbild.

Software

### die PC JUNIOR-Wertung

Endlich einmal ein Actionspiel für Kids, das sich weder peinliche Shoreware-Vergleiche gefallen lassen muß, noch ähnlich öde wie Mothe-Nochhilfe ist. Grafik und Sound sind zwar nicht revolutionär, aber gut genug, um den Nachwuchs vor den Monitor zu locken.

Der Reiz der Pixel-Schlamm-schlacht liegt vor allem in den gestellten Aufgaben. Nicht blindwütiges Herumrennen ist das Ziel, sondern überlegtes Vorgehen gegen die putzigen Gegner. Das intelligente Seifen-Kauf-System ist eine witzige Idee, die auch so manchem Erwachsenen-Spiel gut zu Gesicht stehen würde. Nur eine Mehrspieler-Option fehlt, denn zusammen mit Freunden würde es noch mehr Spaß machen, die Gegner ordentlich einzuseifen. Eigentlich ist »Blob – Schlamm-schlacht 3D« kein Spiel nur für Kids. Auch die ältere Generation wird mit den großen Levels ihren Spaß haben – hoffentlich provoziert das keine Streitigkeiten, wer dann nun zuerst an den PC darf...

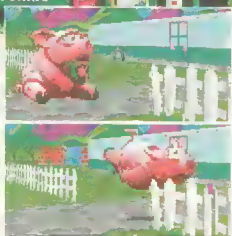
Konzentration  
10%  
Gedächtnis  
10%  
Spielen  
80%



An diesen Automaten kauft man sich Seife und Wasserbellons



Igitt, da will uns jemand mit Dreck bewerfen!



Das putzige Schweinchen schwebt nach einem Treffer hilflos davon

berkeitswächter bei besonderen Automaten die nötigen Utensilien. Mit Maus oder Tastatur läuft man durch die weiträumig angelegten Levels und sucht neben dem Unrat auch farbige Schlüssel, um verspernte Türen zu öffnen. Dahinter verbirgt sich meist der Weg zum Ausgang, manchmal aber auch ein schickes Extra. Denn jeder gegnerische Treffer sabbert den ursprünglich sauberen Spielervall und ist die Dreck-Anzeige erst einmal auf hundert Prozent, muß man von vorne anfangen. Allerdings helfen Schirm, Regenmantel und Handluch; gelegentlich zu findende Hydranten und Duschsen tun ihr übriges, den Dreck zu beseitigen. Eine jederzeit zuschaltbare Karte hilft bei der Orientierung, wobei die Automap arg klein geraten ist. Damit die Kids an den großen und relativ schweren Levels nicht verzweifeln, dürfen sie jederzeit abbrechen und speichern. Wenn das Spiel auf kleineren Rechnern nicht schnell genug läuft, reduziert man kurzzeitig die Detailvielfalt, was natürlich auf Kosten der optischen Qualität geht. (fs)

### blob – schlamm-schlacht 3D

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DDOS
- Soundblaster Pro
- DM 40-
- ca. 0,5 MByte
- ca. 16 MByte
- 6 bis 14 Jahre
- Sehr gut
- Befriedigend
- Deutsch; gut
- Deutsch; gut
- Gut
- Befriedigend
- Gut

Empfehlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programmtyp: Actionspiel  
Hersteller: Kelly-Dato  
Ca.-Preis: DM 40,-  
Festplatte: ca. 0,5 MByte  
CD-ROM: ca. 16 MByte  
Alter: 6 bis 14 Jahre  
Spezifaktor: Sehr gut  
Anleitung: Befriedigend  
Programmtext: Deutsch; gut  
Sprachausgabe: Deutsch; gut  
Grafik: Gut  
Sound: Befriedigend  
Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:

70



## ABENTEUERSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

### 1 DAY OF THE TENTACLE (LucasArts)

Tentakelige Knuddelmonster wollen die Menschheit unterjochen, drei schröge Helden haben etwas dagegen. Herrlich unnormes Comic-Abenteuer, beste LucasArts-Qualität.

### 2 MONKEY ISLAND II (LucasArts)

Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags satt.

### 3 SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)

Comic-Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine laufende Jahrmarktsattraktion.

### 4 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (LucasArts)

Weniger Gags, umso mehr Puzzles. Anspruchsvolle Rätsel-Wunderlüte rund um den legendären Kino-Abenteurer Indiana Jones.

### 5 DEATH GATE (Legend)

Der Infocom-Veteran Bob Bates kombiniert Textadventure-Tugenden mit Anklack-Komfort. Kenner lieben Death Gate; hoher Anspruch plus Fantasy-Story.

## ACTIONSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

### 1 MAGIC CARPET (Bullfrog)

Alle Teppiche fliegen hoooh: 3D-Grafik zum Satt-schauen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegner. Hot Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

### 2 DESCENT (Interplay)

Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verwinkelte Minenschächte; Raboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erschreckende Action.

### 3 WING COMMANDER 3 (Origin)

Traditionelles Weltraum-Rabummel nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffe zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spiel-film-Cut-Scenes erzählen die Story.

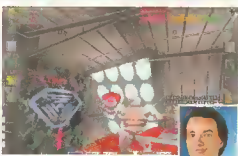
### 4 REBEL ASSAULT (LucasArts)

Heiliger Vater, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vernünftig schlichtes Weltraum-Geballer.

### 5 DOOM (id Software)

Das Medienereignis des Jahres 1994: Technisch vorzügliche Brachial-Action mit Kultstatus. Legte weltweit ganze Netzwerke und Bürobeleuchtungen lahm. In Deutschland nur noch unterm Ladentisch zu haben: Abgabe wegen Indizierung erst ab 18.

## ROLLENSPIELE + ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

### 1 SYSTEM SHOCK (Origin)

Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt-intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA-Grafik!

### 2 ULTIMA UNDERWORLD II (Origin)

Hier möbelen die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

### 3 ULTIMA 8 - PAGAN (Origin)

Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues,

gefälliges Grafiksystem verpackt.

### 4 LITTLE BIG ADVENTURE (Electronic Arts)

Bizarrer Held in bizzarrer Welt macht bizzarre Dinge. Schleichen, klopfern und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twins durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Kratzen.

### 5 ELDER SCROLLS - ARENA (Bethesda)

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.

## SIMULATIONEN



vorgestellt von Florian Stongl

### 1 STRIKE COMMANDER (Origin)

Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap Opera und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flieger.

### 2 U.S. NAVY FIGHTERS (Electronic Arts)

Da lacht der Pentium: HiRes 3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempa-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

### 3 ACES OVER EUROPE (Dynamix)

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

### 4 COMANCHE (Novalogic)

Hart an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Held bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.

### 5 ACES OF THE DEEP (Dynamix)

Die besten Elemente des U-Boot-Klassikers »Silent Service« abgeglückt; dann erweitert, verschönt und vom Stapel gelassen. Das Resultat: ein Klosterr-Thriller der Oberklasse.



[illegible]





# FLIGHT UNLIMITED

**Looping, Immelmann und edle Grafiken: Die ausgefeilte Kunstflugsimulation »Flight Unlimited« lockt auch Piloten-Muffel vor den Monitor.**

**H**underttausende Hobbyflieger können sich kaum irren: Es muß nicht immer im Luftraum geschossen werden. Was dem Segelflieger seine thermischen Aufwinde, sind dem Kunstflieger PS-starke Hochleistungsmotoren, um sich mit komplizierten Flugfiguren am Himmel auszutoben. In »Flight Unlimited« wird nicht geschossen, es gibt keine Gegner und keine Explosionen, sondern einfach Fliegen pur – grafisch exzellent verpackt.

Das US-Programmiererteam Looking Glass hat sich mit der Simulation des Abenteuers Fliegen viel Mühe gegeben:

Um in die Lüfte zu steigen, wählen Sie nicht einfach nur einen Menüpunkt aus. Nein, man bewegt sich in einer Barocke auf dem Flugplatz und findet in der 3D-Umgebung alle wichtigen Icons, um das Spiel zu beginnen. Mit dem Globus wählen Sie das Fluggebiet, im Bücherregal stehen die Logbücher, mit der Tafel suchen Sie sich eine Übung aus oder entscheiden sich für einen Kunstflugkurs. Als Flugge-

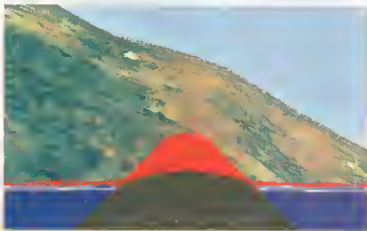


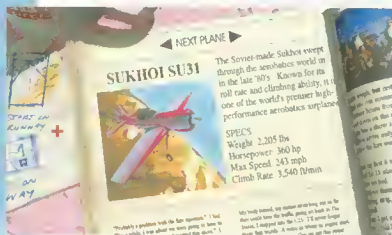
Der Pfeil in der Bildmitte zeigt den Weg zum nächsten Ring an

auch Einsteigern ermöglicht, die fünf Flugzeuge zu beherrschen. Angefangen vom Geroadeausflug über vollendete Laopings bis zu gewagten Wendemanövern pouken Sie alle Lektionen. Auf einer Tafel wird in mehreren Schritten die zu fliegende Figur gezeigt und alle wichtigen Handgriffe erklärt. Eine weitere Grafik zeigt die Sicht aus dem Cockpit, worauf Sie achten müssen und schließlich die einzelnen

biote stehen fünf Gegenden der USA wie die Wälder Alaskos oder die Wüste Arizonas zur Verfügung.

Vor dem ersten Immelmann Ihres Lebens sollten Sie mit dem Trainer ein paar Runden wagen. Zusammen mit einer amerikanischen Kunstflugpilotin entwickelte Looking Glass ein Trainingsprogramm, das es





Vor dem Abheben wählen Sie die Art des Starts aus

king Glass mit dem Flugverhalten der Maschinen. Flight Unlimited simuliert echte Luftströmungen, thermische Aufwinde, Seitenwinde, etc. und berechnet in Echtzeit deren Auswirkungen auf die Tragflächen, Seiten- und Höhenruder der Flugzeuge. Das Ergebnis ist ein realistischeres und flexibleres Flugverhalten als in anderen Simulationen.

Manöver, die Sie mit dem Joystick durchführen sollen.

Dann wird es ernst: Der digitale Lehrer fliegt die Aufgabe vor und erklärt per englischer Sprachabgabe, was Sie zu tun haben. Zusätzlich stehen die wichtigsten Schritte auf einem einblendenden Notizblock in einer Bildschirmecke. Nach der Demonstration sind Sie dran: Ein farbiges Pfeil zeigt, wohin Sie steuern müssen; außerdem deuten kleine graue Pfeile die Richtung an, in die der Joystick bewegt werden soll. Ist der Trainer unzufrieden, gibt er auch schon mal kritische Kommentare ab und fardert Sie zu konkreten Aktionen auf.

Hat man sich so durch die grundlegenden Techniken gekämpft, ist es an der Zeit, sich an die Kunstflugmanöver heranzuwagen. Diese sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad angeordnet und fordern selbst gewiefte Piloten nicht zu knapp. Schalten Sie vorher noch den Videorecorder ein, mit dem Sie Ihre schönsten Erfolge oder peinlichsten Pannen nochmal in Ruhe ansehen können.

Durch fünf Ringe in einer geraden Linie zu fliegen ist ja nach ganz einfach, doch einen karkenzieherförmigen Kurs zu bewältigen ein ganzes Stück diffiziler. Profis dürfen sich mit Ringen versuchen, durch die sie vorwärts fliegen und dann mit ausgeschaltetem Motor rückwärts wieder durchfallen müssen. Das ganze spielt sich unter Zeitdruck ab, da jeder ausgelassene Ring Strafsekunden kostet und nur die schnellste Zeit zum Eintrag in die Highscoreliste führt.

Besondere Mühe gaben sich die Programmierer von Lo-

So genügt es beispielsweise nicht, nur durch Einsatz des Seitenruders eine Rechtskurve zu fliegen; Sie müssen gleichzeitig mit dem Querruder sanft dazugedrücken.

Die fünf Flugzeuge unterscheiden sich grundlegend in ihren Eigenschaften. Die »Pitts« ist ein schon legendärer Doppeldecker für den Kunstflugeinsatz, die »Decathlon« eine beliebte Trainingsmaschine, die »Extra« ein schnittiger Flitzer, die »Sukhoi« ein bulliges Kraftpaket aus russischen Landen und die »Grob« ein hochmoderner Segelflieger, der auch kunstflugtauglich ist. Viel Wert wurde aufs Detail gelegt: Bei allen Propellermaschinen klingt der Motorsound wie im echten Cockpit, bei einer Außenansicht dagegen ganz anders.

Die Propellerbewegungen



In der Borocke finden Sie alle Menüpunkte

## florian stangl

Für mich ist klar: Die Toge des »Microsoft Flight Simulator« sind gelöscht. Flight Unlimited ist schöner, schneller und spoußer. Auch wenn der eine oder andere seinen Rücken flügen unter der Golden Gate Bridge nochweint, lassen sich die Vorzüge der neuen Kunstflugsimulation nicht unter den Tisch kehren.

Flight Unlimited hat die mit Abstand beste Grafik aller PC-Flugsimulationen. Da blicken selbst Flugzeugmuffel wie Kollege Longer über die Schulter, murmeln ein ondächtiges »faszinierend« und wallen selbst mal Hand ans Steuer legen.

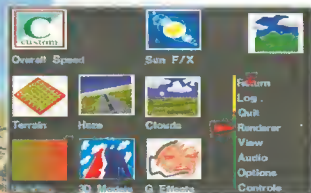
Wieviel Liebe Looking Glass ins Detail gesteckt hat, merkt man an allen Ecken und Enden. Die Motorsounds klingen vom Anloßgeräusch bis zum hohen Singen in höchsten Drehzahlen besser als in den vergleichbaren Spielen. Bei den Flugzeugmodellen bewegen sich die Ruder entsprechend ihren Ak-

tionen und die Thermiken wirken sich nicht wie ein Lift aus, sondern müssen gekonnt geflogen werden, um den Segelflieger steigen zu lassen.

Flight Unlimited verkommt trotz des Grafik-Overkills zu keinem langweiligen »ich schalte den Autopiloten ein und lehne mich zurück«-Spiel, sondern fordert Sie nicht zu knapp. Selbst Profis sollten erst einmal das Trainingsprogramm absolvieren, da sich das Flugverhalten deutlich von anderen Simulationen unterscheidet und realistischer ist. Die Kunstflugtricks sind intelligent aufgebaut und steigen im Schwierigkeitsgrad sochte on. Vorsicht, hier besteht Suchtgefahr: Wer die Rückseiten, ober fairen Kurse nicht in Rekordzeit bewältigt, verbringt viele Stunden damit, die Ringe noch schnittiger onzufliegen und alle aerodynamischen Tricks zu perfektionieren.

Links sehen Sie Flight Unlimited mit VGA-Grafik (320 x 200), in der Mitte mit 320 x 400 Pixel und rechts mit Super VGA (640 x 480)

Keine Rauchfahnen, sondern thermische Aufwinde: Hier steigt der Segelflieger in größte Höhen.



Mit umfangreichen Optionen lassen Sie die Grafik Ihrem Rechner an



Bei einem Crash fliegen die Teile in alle Richtungen davon

werden je nach Motordrehzahl verblüffend echt simuliert, sogar die Zugbewegung durch die Umdrehungen des Motors sind realistisch nachempfunden. Bei allen Maschinen zieht deswegen das Flugzeug leicht nach rechts, nur die russische Sukhai hat einen linksdrehenden Motor und weicht nach links vom Kurs ab. Bei der Grab wurde der kleine Faden nicht vergessen, der außen am Cockpitfenster befestigt die Windströmung anzeigt. Detailliebe auch beim Crash: Hier wird keine schneöde Explosion gezeigt, sondern die Flugzeuge zerbrechen in mehrere Teile, die abhängig vom Aufprallwinkel und Ge-

schwindigkeit in die entsprechenden Richtungen davanspringen. Kollidieren zwei Teile, werden auch diese Auswirkungen in Echtzeit berechnet; zerschellt das Flugzeug an einem Berg, kullern die Überreste den Hang hinunter.

Grafisch schlägt Flight Unlimited die anderen Simulationen auf dem Markt um Längen. Alle Fluggebiete wurden fotografiert, digitalisiert und mit der sogenannten »ImageScaping«-Technik den Pixels der Karten Höhenwerte zugewiesen. Das Ergebnis wurde mit einer Art »Voxel«-Technik (ähnlich der »Carnegie«-Grafik) kombiniert, dadurch wirken die Landschaften aus der Luft unglaublich realistisch und dreidimensional. In Bodennähe werden die einzelnen Bildpunkte deutlich größer, durch einen »Verschmier«-Effekt



Die Instrumente in den Cockpits sind übersichtlich angeordnet



## im wettbewerb

Bei den zivilen Flugsimulationen hat sich Flight Unlimited an die Spitze gesetzt. Gegen die superben Grafiken und die ausgefeilten Kunstflugmanöver steht der Flight Simulator 5 von Microsoft ziemlich altbacken aus. Die abgespeckte Variante Flight Light hat noch weniger zu bieten. Zwei Militärsimulationen halten knapp die oberen Ränge: US Navy Fighters bietet Super-VGA-Grafiken und spannende Missionen, während Strike Commander nach wie vor die beste Mischung aus Simulation, Action und Story darstellt.

Strike Commander	88
US Navy Fighters	86
<b>FLIGHT UNLIMITED</b>	<b>84</b>
Flight Simulator 5	65
Flight Light	44

## WELCHE HARDWARE BRAUCHEN SIE?

»Läuft das eigentlich auch auf meinem PC?« ist angesichts der fotorealistischen Grafik eine verständliche Frage. In zwei umfangreichen Menüs dürfen Sie nahezu alles an Flight Unlimited verändern, um die Geschwindigkeit für Ihr System zu optimieren.

Möglich sind Auflösungen von 320 x 200 bis 640 x 480 Pixel und Details von »fotorealistisch« bis »kahl«. In mehreren Stufen dürfen Sie wählen, wie hoch die Bodengrafik aufgelöst wird, wieviele Texturen die Flugzeuge verzieren oder ob Wolken, Sonneneffekte und Teile des Cockpits zu sehen sind. Auf jeden Fall benötigen Sie einen Rechner mit Local Bus oder PCI und eine flinke Grafikkarte sowie mindestens 8 MByte RAM. Auf einem DX-50-Rechner müssen Sie auf jeden Fall Details herunterschalten, sonst ruckelt sich Flight Unlimited zu Tode. Die nachfolgende subjektive Darstellung gibt die Grafikgeschwindigkeit mit der maximalen Detailstufe unter den verschiedenen Auflösungen wieder.

Prozessor	320x200	320x400	640x480
486 ab 50 MHz	quälend	unerträglich	unerträglich
486 ab 66 MHz	erträglich	quälend	unerträglich
486 ab 100 MHz	sehr gut	gut	erträglich
Pentium bis 60 MHz	sehr gut	gut	erträglich
Pentium ab 90 MHz	sehr gut	sehr gut	gut

SOLDATEN STERBEN  
ZUM KAMPF BEREIT...

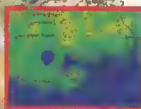
DIE FEINDLICHEN TRUPPEN  
BEDRÄNGEN SIE IMMER MEHR...

VERTEIDIGEN SIE  
IHRE HAUPTSTADT...

ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION ZU ENTSCHEIDEN WAR NOCH NIE EINFACH!

# 1861 Amerika 1865

SIE ENTSCHEIDEN ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION



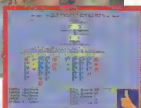
## AUFBAU

IHRE AUFGABE: REKRUTIEREN SIE TRUPPEN, BILDEN SIE ARMEEEN AUS, SCHÜTZEN SIE SICH DURCH BEFESTIGUNGEN UND BLOCKADEN. AUCH DAS SCHIFFENNETZ IST IN SCHLICHTEM ZUSTAND...



## DATENBANK

HIER ERHALTEN SIE ALLE INFORMATIONEN, DIE SIE BENÖTIGEN. LERNEN SIE GENERALE KENNEN. INFORMIEREN SIE SICH ÜBER WAFEN, UND FÜHREN SIE DIE GESCHICHTE.



## KOMMANDOZENTRALE

ERNENNEN, BEFÖRDERN ODER ENTMACHEN SIE HISTORISCHE GENERALE, BESTIMMEN SIE DIE TRUPPENAUFSSTELLUNG UND -STÄRKE. VERWIRKLICHEN SIE IHRE TAKTIKEN UND STRATEGIEN IN ECHTZEIT.

## MANÖVER:

MIT HILFE DER DETAILLIERTEN LANDKARTE PLANEN SIE IHRE FELDZÜGE. OB ZU LANDE ODER ZU WASSER - DAS IST IHRE ENTSCHEIDUNG...

## KAMPF

KÄMPFEN SIE MIT INDIVIDUELLEN ARTILLERIE-, KAVALLERIE- UND INFANTERIE-EINHEITEN AUF EINER 3D LANDKARTE - ALLES IN ECHTZEIT.



DIE MACHER DES PREISGEKRONTEN SPIELES "FIELDS OF GLORY" SETZEN MIT AMERIKA 1861 - 1865 NEUE MAßSTÄBE FÜR STRATEGIE- UND SIMULATIONS-SPIEL-TECHNOLOGIE.

MIT AMERIKA 1861 - 1865 KÖNNEN SIE JEDE GROßE SCHLACHT UND JEDEN FELDZUG PLANEN UND REALISIEREN. FÜHREN SIE DEN NORDEN ODER SÜDEN DURCH DIE VIER "BLUTIGEN" JAHRE, DIE DIE STÄRKSTE NATION DER WELT FORMTEN - IM 1- ODER 2-SPIELER-MODUS ÜBER SERIELLE VERBINDUNG, MODEM ODER NETZWERK.

ALLES IST WIRKLICHKEIT. DIE ZEIT RENNT...

AMERIKA 1861 - 1865 - IHRE STRATEGIE ENTSCHEIDET.

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



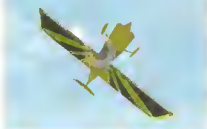
PC CD-ROM

**PALMER**  
PROFESSIONAL TECHNOLOGICAL SYSTEMS

**empire**  
INTERACTIVE

Bomico Unterhaltungssoft u. hardware Vertriebs GmbH, Am Südpark 12, 85451 Mettenbach, Telefon: 06107 930-100, Telefax: 06107 930-180, PR/Marketing: 06107 930-170, Geschäftsleitung: 06107 930-120





Diese Flugzeuge stehen zur Auswahl (von oben nach unten): Die deutsche Extra, die wendige Decathlon, der Hochleistungssegler Grab, der Doppeldecker Pitts und die bullige Sukhoi.

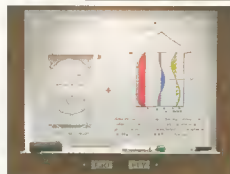
aber verwaschen, so daß die Grafik etwas unscharf wird, sich aber nicht in häßliche Pixel-Monster verwandelt.

Die Sonne blendet nicht nur den Spieler, sie beleuchtet auch je nach Position des Flugzeugs das Cockpit unterschiedlich und ruft sogar »Lens Flares« hervor. Dieser Effekt tritt eigentlich auf, wenn man mit einem Fotoapparat oder einer Kamera in die Sonne fotografieren will, und soll im Spiel für mehr Realismus sorgen. Außerdem dürfen Sie die Stärke des Windes, dessen Richtung, die Dichte des Dunstes und vor allem den

Detailreichtum einstellen. Damit läuft Flight Unlimited ab einem DX2-66 zufriedenstellend (lesen Sie dazu auch den Kasten »Welche Hardware brauchen Sie?«). Das Programm unterstützt neben Standard-Joysticks auch den Flightstick Pro, das Thrustmaster FCS sowie die gängigen Ruderpedale. Damit wird das Spielen wesentlich einfacher, da Sie sich voll auf das Flug-

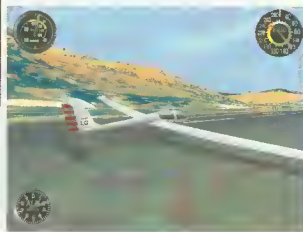


Hier sehen Sie nicht nur nach vorne, sondern auch nach links und rechts, um bei komplizierten Manövern nicht die Übersicht zu verlieren



Diese Tafel erklärt eines der Kunstflugmanöver

verhalten konzentrieren können und nicht nach den entsprechenden Tasten suchen müssen. Das Steuern der wendigen Maschinen erfordert ohnehin viel Fingerspitzengefühl und häufig gleichzeitiges Betätigen von Seiten- und Querruder. Wenn Sie nebenbei noch die richtige Motordrehzahl einstellen sollen, kommt schnell Hektik auf. Flight Unlimited läßt sich zwar auch komplett mit der Tastatur steuern, doch diese Methode ist mehr als unbefriedigend.



Es gibt sogar einen Schleppstort für das Segelflugzeug

## gregor neumann

Flight Unlimited ähnelt dem Verzehr einer großen Portion Sushi: Der erste Bissen ist genial, doch nach einer Weile schmeckt das ganze etwas pappig. Die Grafik ist überaus edel, die Steuerung klar und lagig, die Aufmachung läßt den nötigen Humor nicht fehlen. Bis zum ersten Abheben ist es eine einzige Freude. Als dann schwebt man über die fatarealistischen Landschaften, genießt die Lichtreflexe der Sonne auf der Cockpit-Scheibe und ist sich sicher, noch nie im Leben einen besseren Flugsimulator gesehen zu haben. Und dann fliegt man, und fliegt und fliegt und fliegt und fragt sich plötzlich, wahn man

fliegt. Auf der Suche nach dem nächsten Highlight nähert man sich endlich Gebäuden. Diese sind aber im Gegensatz zu anderen Simulationen keine 3D-Objekte, sondern flache 2D-Texturen. Man kann also nicht unter Brücken hindurch fliegen oder auf Wälderkroten landen. Flight Unlimited ist eben eine reinrassige Flugsimulation, die Freunde des hyperrealistischen Kunstflugs begeistern kann. Als solche ist sie sehenswert und erlebenswert. Doch wer ausgeklügelten Instrumentenflug à la »Flight Simulator« oder gewagte Stunts in 3D-Landschaften sucht, wird nach einer Weile den Joystick zur Seite legen.

**flight unlimited**

286 / 386 / 486 / Super VGA / Soundblaster Pro / 5'Blaster Pro / 3D Audio / Joystick

<b>Spieler-Typ</b> <b>Hersteller</b> <b>Ca.-Preis</b> <b>Kopierschutz</b> <b>Anleitung</b> <b>Spieltext</b>	<b>Flugsimulation</b> Looking Glass DM 130,- ~ Englisch; gut Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)	<b>Freies RAM:</b> min. 450 KByte + 7 MByte XMS <b>Festplattenplatz:</b> ca. 25 MByte <b>CD-Belastung:</b> ca. 325 MByte <b>Besonderheiten:</b> Ausführlicher Kunstflugtrainer über realistischen Landschaften. <b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick. (Für SVGA: Pentium ab 60 MHz).
<b>Anspruch</b> <b>Bedienung</b> <b>Grafik</b> <b>Sound</b>	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis Gut Sehr gut Gut	





# COREL STOCK PHOTO LIBRARY

Lizenzfrei, Hohe Auflösung

Kodak Photo CD-Format

PC- & Mac-kompatibel

Ideal für Desktop Publishing

## 200 CD-ROMS! 20.000 FOTOS!

### ENTHÄLT AUßERDEMI:

- **Corel Visual Database** - Durchsuchen Sie mit bis zu vier Suchwörtern die 20.000 Fotos visuell nach bestimmten Bildern.
- **Farbkatalog** - Enthält alle 20.000 Fotos UMFASSENDE ZUSATZPROGRAMME:
- **Corel Photo CD Lah**
- **Corel Mosaic Visual File Manager**
- **Corel Artview Bildschirmshower**
- **Corel CD Audio**
- **Windows Hintergrundbilder und automatischer Wechsel des Hintergrundbildes**

- **HOHE AUFLÖSUNG** - Kann zwischen 128 x 192 und 2048 x 3072 eingestellt werden. Jedes gestochene scharfe Bild hat eine Größe von ca. 18 MB (nicht komprimiert).
- **FARBFUNCTIONALITÄT** - Graustufen, 16 Farben, 256 Farben oder RGB (24 Bit).
- **EXPORT FILTER** - Windows: TIF, BMP, EPS, PCX oder GIF Macintosh: TIFF oder PICT.
- **KOMPATIBILITÄT** - Kann von jedem CD-ROM-Spieler gelesen werden (XA-Unterstützung nicht notwendig). Alle Fotos im Kodak Photo CD-Format.

**VOLUME SETS**  
25 CD-ROMs  
2.500 Fotos

- Jede Foto-CD-ROM enthält 100 hochauflösende Fotos im Kodak Photo CD-Format!

### EINZELTITEL

- Hunderte von Einzeltiteln erhältlich
- Die größte Sammlung lizenzfreier Fotos der Welt
- 100 benutzte Photos auf CD-ROM.

### COREL GALLERY 2 FOR WINDOWS

- 15.000 Clipart-Bilder und Symbole
- 500 Schriften • 500 Fotos
- 75 Sound-Clips • 10 Video-Clips
- Und ein visueller Multimedia-Datenmanager

### SACHTUNG \$

#### BERUFSPHOTOGRAPHEN!

Siehe die Beschreibungen des und deren  
reklamieren Sie, das Corel Ihre Photos veröffentlicht,  
kufen Sie eine Karte für weitere Informationen unter der  
unten angegebenen Telefonnummer an:

+1-613-728-0826 App. 85080

**COREL**  
0130 815074  
COCOM Computer GmbH  
Tel.: +49 (0) 21 51 91 96 30  
Fax: +49 (0) 21 51 91 96 31

Presented by  
**Logibyte**  
SOFTWARE & BÜCHER

Logibyte Center  
Hauptstraße 151 am  
Bismarckdenkmal  
10077 Berlin-Schöneberg

Logibyte Shop bei A-Z  
Alexanderplatz 6  
10178 Berlin-Mitte

Software-Telefon:  
☎ (030) 396 000 -10  
und Telefax  
☎ (030) 396 9695

Logibyte  
Bestellannahme  
Bismarckstraße 39  
10061 Berlin-Tiergarten



Karten

Rundschreiben



Etiketten



Magazin



T-Shirts



Jahresabschlüsse



Verpackungsmaterialien

# HIGH SEAS TRADER

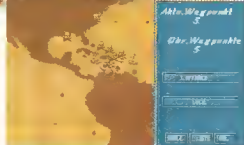
**Seefahren für Arme: Impressions' uninspirierter »Pirates«-Abklatsch schippert direkt in Richtung Meeresgrund.**

**W**er kennt nicht die stolzen »Pirates« aus Sid Meiers Erfolgshit, die zuletzt in einer schicken Gold-Version die PC-Bildschirme unsicher machten. »Das können wir auch!«, sagte man sich nun bei Impressions, und entwickelte »High Seas Trader«. Aber nicht nur die krämerischen Leistungen eines Händlers im 17. Jahrhundert sollten simuliert werden, sondern auch das eigentliche Herumsegeln. So sieht man während der Fahrt von einem Hafen zum nächsten seine (uninteressante, da meeresbedingt flache) Umgebung in dreidimensionaler Biedergrafik und darf bei Auseinandersetzungen aufs Kanonen-Knöpfchen drücken. Fremde Schiffe scheinen auf weite Entfernung zu schweben und lösen sich schon auf mittlere Distanz in unansehnliche Pixelhaufen auf. Von Nahansichten der häßlichen Entlein bleibt man glücklicherweise verschont.

Die seefahrerischen Anforderungen beschränken sich darauf, den Blick nach links oder rechts zu wenden, den Gegner in die Mitte des Bildschirms zu buggieren und dann die Kanonen abzufeuern. Daß man mit drei verschiedenen Munitionstypen schießt, fällt mangels grafischer Details nicht weiter auf. Ist das Gefecht verloren, landet man entweder im nächsten Hafen (sofern man kapituliert), oder direkt auf der DOS-Ebene (wie wäre es mit einem Sprung zum Hauptmenü



**Kampf mit Spielzeugschiffen – oder vermägen Sie in diesem Bild eine mächtige Fregatte zu erkennen?**



**Auf der scrollenden Weltkarte plant man seine Raute**

gewesen?). Kommt es zu Entergefechten, werden diese rechnerisch ausgewertet. Hier sind Zahl und Maral der Matrosen, das Vorhandensein von Waffen sowie die Zusammensetzung der Crew entscheidend. Schiffsjungen sind billig und unerfahren, Seefahrer können besser segeln, Soldaten erfolgreicher kämpfen. Die meiste Zeit ist man mit Handeln beschäftigt, wobei sich die Preise sämtlicher bekannter Häfen aufrufen lassen. Von vielen Gegenden haben Sie anfangs noch keine Karten und müssen diese erst käuflich erwerben. Ansonsten wartet das Programm mit sechs Kanonen- und Schiffstypen auf, von denen jedoch keine »Außenansicht« existiert; auch das »Cockpit« ändert sich nicht. Ein richtiges Spielziel fehlt, der Erwerb von Landgütern und Titeln muß Ihnen Motivation genug sein. (la)



**Die Häfen zeigen teilweise unterschiedliche Grafiken**

jörg langer

Was hätte man nicht alles aus der 3D-Idee machen können: Heiße Seefechte mit schreienden Matrosen und zerreißen Segeln, spannende Echtzeit-Degenduelle und manuelles Ausrichten der Kanonen. Impressions schuldet stattdessen eine tadellose Handelssimulation mit herzerweichend schlechter 3D-Grafik und eintöniger Herumschipperei zusammen. Ich mußte mich beim Testen teilweise zwingen, auf den Bildschirm zu schauen – die braunen Zahlenkalanen auf halbbraunem Grund suggerie-

ren verzeift »Schalt mich ab!«. Unerwartete Puzzles erwachsen aus den deutschen Bildschirmtexen: Was will man mir mit »Ausstz.« sagen, wie interpretiere ich »Backb.-S.« und welcher Güteklasse ist bißeschön ein »Kaufahrtrei«? Handelsliebhaber könnten dem Variété-Verschieben theoretisch das eine oder andere Quentchen Spielwitz abgewinnen. Die vorliegende Realisierung läßt mich aber von einem Kauf des Produkts dringend abraten – das immer noch »erhältliche« »Pirates Gold« ist um Welten besser.



## high seas trader

386/486  
VGA

Soundblaster  
General MIDI

Maus

**Spieler-Typ**  
Strategiespiel  
**Hersteller**  
Impressions  
**Co.-Preis**  
DM 120,-  
**Kopierschutz**  
-  
**Anleitung**  
Deutsch; befriedigend  
**Spieltext**  
Deutsch; mangelhaft  
**Bedienung**  
Befriedigend  
**Anspruch**  
Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Grafik**  
Ausreichend  
**Sound**  
Ausreichend

**Freies RAM:** min. 4 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 14 MByte  
**Besonderheiten:** Autopilot; Spielstände jederzeit speicherbar.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





# Heiße Scheiben!

...vsn

**CDV**  
Software GmbH

## Top 111

Professionelle PC-Anwender sind immer auf der Suche nach aktuellen Software-Scheiben. Die Top 111 Serie bietet nur Masse ohne Klasse. Doch nun gibt es **TOP111** Diese CD-Serie wurde für Computer-User konzipiert, die Gütes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen. Deshalb enthält sie **111 leistungsfähige und sinnvolle Shareware-Programme** zum Thema, das Sie interessiert!

**folgende TOP111 CD-ROMs sind bereits lieferbar:**

- Spiele Spiele
- Windows Spiele
- Deutsche Spiele
- Tools für Windows
- Windows Shareware
- Deutsche Shareware

**NEU!**

**je DM 12,95**



## Vinyl - Goddess From Mars

Ein **SEXY-Jumper-Run-Game** mit allen witzigen Gags, 256-Farben, wunderschöne Grafiken, ein hitverdächtiger Soundtrack und Digital Sound f/x für Soundblaster sorgen für die passende Umgebung! Ein Spiel von Union Logist - Mit Vinyl-Poster!

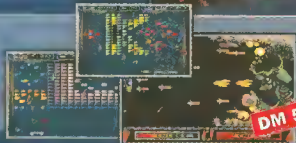
**NEU!**

**DM 49,95**

## Krypton Egg

**NEU!**

Ein faszinierendes "Breakout"-Game, das suchtg macht. Hier werden Sie bisherigen und denkbaren Varianten des Spiels vereint. Spielen Sie bis zu 100 Bällen und machen Sie sich auf allerlei Verwicklungen gefasst. **Super Grafik und 80 umwerfende Level** mit hervorragender Soundkarte. **Lizenzierte Vollversion mit deutschem Menü!**



**DM 59,95**



## Internet - der Wegweiser

**NEU!**

**DM 19,95**

Das Thema ist **Internet** vom Internet redet alle und jeder will wissen, wie's geht! Auf dieser CD finden Sie ein **hervorragendes Windows-Programm** erstellt vom ZEW (Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH), über 25 Sharewareprogramme zum Thema **INTERNET** sowie ausführliche **Texte und Hilfestellungen**. Von ARCHIE bis WWW-Server wird Ihnen alles ausführlich erläutert. **Surfen Sie durch's INTERNET!**

## NeoBook Professional (Deutsch)

**NEU!**

NeoBook ist ein **Autorensystem für elektronisches Publizieren und Präsentieren**. Erstellen Sie spielend leicht **EDV-basierende Broschüren, elektronische Magazine, interaktive Lernsoftware**, um, integrieren Sie **Grafiken, Sounddateien und Animationen**. NeoBook erstellt aus Ihrer Publikation eine **Programmdatei (.EXE)** zur beliebigen Weitergabe. Kein Run-Time-Modul erforderlich! Inkl. **Templates, Backgrounds und Fonts! Kompl. deutsch mit Handbuch (100 S.)!**



**DM 99,95**

**DM 179,95**



## Strip-Tease Magazin

**Sechs Frauen** zeigen Ihnen die Rundungen ihres Körpers. **Über 300 erstklassige Photos** und 4 Videos bringen Ihnen diese erotische **Fourwork** näher. Eine entsprechende Sounduntermauerung darf natürlich nicht fehlen. Für MS-Windows

**DM 29,95**

Ankreuzen, Abschieben und die Pest geht ab!

## Bestellung!

**ABSENDER**

☐ Bitte nicht vergessen

☐ Kunden-Nr. (falls bekannt)

Name: \_\_\_\_\_

Strasse: \_\_\_\_\_

PLZ/ST: \_\_\_\_\_

☐ Senden über FAX ☐ Tag der Terminierung: 7. 2001

☐ per Nachnahme (Barzahlung 14. 2001)

☐ per Lastschrift vom Kreditinstitut (Barzahlung 14. 2001)

Bank: \_\_\_\_\_

KZ: \_\_\_\_\_

☐ per Nachnahme (Barzahlung 14. 2001)

Bestell-Nr.: \_\_\_\_\_

Bestell-Nr.: \_\_\_\_\_

Artikel	Best.Nr.	Preis
Spiele Spiele	CDR2069 DM	12,95
Windows Spiele	CDR2068 DM	12,95
Deutsche Spiele	CDR2076 DM	12,95
Tools für Windows	CDR2071 DM	12,95
Windows Shareware	CDR2070 DM	12,95
Deutsche Shareware	CDR2072 DM	12,95
Vinyl - Goddess from Mars	CDR2098 DM	49,95
Krypton Egg	CDR2088 DM	59,95
Internet - Der Wegweiser	CDR2081 DM	19,95
NeoBook Pro	CDR2037 DM	99,95
Strip-Tease Magazin Vol.1	CDR2023 DM	29,95
Monats-CD 7/95	CDR9501 DM	3,00

## SONDERPREIS!

MONATS-CDs unserer Wahl von 0,6 bis 4,4 DM mit aktueller Shareware pro Stück nur

**3,-**

+ Porto / Verpackung



Fax 0721-67825-0  
Post 0721-67825-0  
Btx CDV  
Postfach 2749  
D-76014 Karlsruhe





# LEMMINGS FÜR WINDOWS

Die alte Tugend des Lemminge-refrens ist wieder »in«: Unter Windows gibt sich der Klassiker einen Hauch hübscher und komfortabler.

**M**ach' mal Pause: Seit Microsoft sein Windows serienmäßig mit dem beliebten Kartenspißchen »Solitaire« auslieferte, verzweifeln ganze Personalchef-Stämme angesichts des erwachten Spieltriebs der Belegschaft. Die Beliebtheit des schnellen Vergnügens zwischendurch hat die Softwareindustrie in den letzten Jahren zu mancher Spieletat angestiftet. Erlesene Oldies aus der elektronischen Steinzeit wurden mittels »Atari 2600 Action Pack« und »Microsoft Arcade« für den modernen Windows-User zugänglich, doch das innovativste Computerspiel der 90er Jahre blieb uns bislang verwehrt: »Lemmings«, der Inbegriff des Tüftelvergnügens.

Nach einer lieblosen CD-ROM-Neuaufgabe für DOS hat Psygnosis jetzt »Lemmings für Windows« vollendet. Inhaltlich stützt man sich auf bewährte Designkunst: Das klassische Spielprinzip von Lemmings Numeri 100 wurde lediglich um die Levels der Zusatzdiskette »Oh No! More Lemmings!« ergänzt – macht unterm Strich immerhin rund 200 Spielstufen. Die feinen Animationen der kleinen Helden kommen hochauflösend etwas besser zur Geltung. Wer's

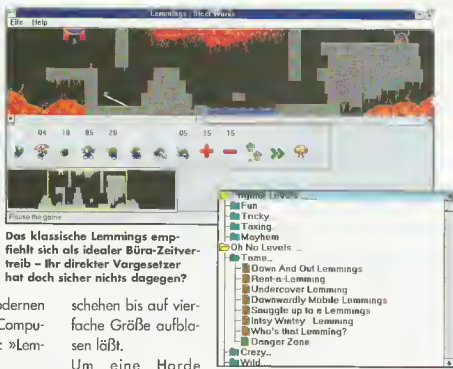
weniger futzelig mag, wechselt den Grafikmodus zwecks Nahansicht. Und für Besitzer großer Monitore gibt es den Zoom-Modus, mit dem sich das Ge-

Durch zwei Grafikmodi und eine zusätzliche Zoom-Funktion läßt sich die Witzgrafik tüchtig aufbläsen

heinrich lenhardt

Das Spielprinzip blieb unangetastet – das wollen wir Psygnosis auch geraten haben. Als Windows-zwischendurch-Vergnügen ist dieser Denkspiel-Klassiker absolut genial. Die Grafik wirkt etwas hochauflösender und moderner, ohne den typischen Lemmings-Charme zu verlieren. Kaum ein anderes Spiel ist so resistent gegen Wertungsverfallserscheinungen wie Lem-

mings. So alt das Konzept auch sein mag – es ist uns auch nach heutigen Maßstäben eine glatte 90 wert. Wenn Sie hingegen vom alten Lemmings-Spielprinzip schon genug haben und die Levels auswendig kennen, sollten Sie bis zum September warten. Dann will Psygnosis das brandneue 3D-Lemmings veröffentlichten – für DOS, versteht sich...



Das klassische Lemmings empfindet sich als idealer Büro-Zeitvertreib – Ihr direkter Vorgesetzter hat doch sicher nichts dagegen?

schehen bis auf vierfache Größe aufbläsen läßt.

Um eine Horde dumpfer Helden mit grünen Wuschelhaaren zu retten, ordnen Sie einzelnen Spielfiguren Talente zu: Der Brückenbauer errichtet dann Übergänge, der Kletterer kraxelt Wände hoch und der Buddler gräbt einen Tunnel. Unter Zeitdruck müssen Sie die beschränkten Talentzuweisungen so geschickt einsetzen, daß ein Weg zum Ausbau des Levels gebaut wird.

Um Leerlaufpassagen abzukürzen, können Sie das Geschehen verübergend in den Zeitraffer ablaufen lassen. Der jeweils letzte Lösungsversuch läßt sich per »Replay« studieren; ab einer beliebigen Stelle greifen Sie dann selber wieder ins Geschehen ein. Verschunden ist das umständliche Paßwort-System; haben Sie einen Level geschafft, merkt sich das Programm Ihren Fortschritt. (hl)

## lemmings für windows

786 386/486 VESA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro CD-ROM

<b>Spieler-Typ</b> Harstellert Co.-Preis Kopierschutz	<b>Denkspiel</b> Psygnosis DIN 80,- Einzelne Seriennummern meringe bei Installation	Freies RAM: min. 4 MByte Festplattenplatz: ca. 3 MByte <b>Besonderheiten:</b> Windows 3.1, erforderlich. Enthält insgesamt 200 Levels (inkl. »Oh No! More Lemmings!«). Wir empfehlen: 486 (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.
<b>Anleitung</b> Spieltext Anspruch	Deutsch: gut Englisch: wenig Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	
<b>Bedienung</b> Grafik Sound	Gut Befriedigend Befriedigend	

90

5000

Ist das sehr schnell?  
Können Vögel fliegen?!



3D Rennen

Tramingsflüge

1 oder 2 Spieler

Verschiedene Waffen

10 Fahrzeuge und Piloten

10 vollstündige Rennbahnen

Spielbegleitende Kommentare

Arcade-Spiel oder Rennsimulation

Kerazoomen aus jedem Blickwinkel

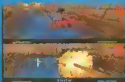
Einzelrennen oder komplette Meisterschaft

Cockpit- oder Rennüberblicker-Perspektive

Wiederholung aufgezeichneter Action-Szenen

Option für Netzwerk, serielle Schnittstelle und Modem

und so müssen Rennen sein...



...in 3D und extrem schnell!

Für PC 3.5  
oder CD-ROM



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Proffsoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/722066, Fax. 0541/722470 • Schweiz: ABC SPIELPASS AG, Bohmweg Nord, CH-9475 Sevelin, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 Österreich: ABC SPIELPASS Großhandels GmbH, Vorratbeiger Wirtschaftspark, A-6840 Götzs, Tel. 06523/56510, Fax. 06523/64794

© 1995 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.





# FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

**Flug nach Lucas-Land: Australisches Programmier-team orientiert sich an den Tugenden gestandener Klassiker. Das Resultat ist ein humorvolles Grafik-Adventure mit leichtverdaulichen Puzzles; frei von Multimedia-Schnickschnack.**

**D**er Amazonas-Regenwald. Unter dem grünen Dach vegetiert lediglich die unberührte Wildnis friedlich vor sich hin... sieht man mal van der Lederhosen-Fabrik »Floda« und einem abgestürzten Flugzeug ab. Was sich hinter den gut bewachten Mauern des Textilunternehmens verbirgt, ist ein Geheimnis. Werden dort wirklich nur Beinkleider ins ferne Land der Bajawaren exportiert, den geringen Lohnnebenkosten sei Dank? Oder ist Floda GmbH die Tarnung für einen skrupellosen Wissenschaftler, der Menschen in Dinosaurierwesen verwandeln möchte? Solche Fragen tangieren unseren Helden Joe King zunächst nur am Rand. Nachdem seine Maschine »Amazon Queen« von einem Blitz getroffen wurde, baute er eine Notlandung in Piranha-verseuchten Gewässern. Mit an Bord: Sein treuer Mechaniker Spike und eine Passagierin, die zickige Filmdiva Faye. Beim Erkunden der Umgebung



Mit den acht Icons am unteren Bildrand kommandieren Sie die Spielfigur herum. Rechts davon sind die Gegenstände des Inventors untergebracht.

läßt es sich nicht vermeiden, daß die beiden in die Hände von Floda-Mastermind Dr. Frank Eisenstein geraten. Der Tradition verrückter Wissenschaftler folgend, will er an Spike und Faye seine Umwandlungs-Maschine ausprobieren. Joe King ist es vergnügt, den Retter in der Not zu mimen.

Das Genre der Grafik-Adventures hat in letzter Zeit so manche Welle an »Multimedia«, »interaktiven Filmen« und anderem Gehype erdulden müssen. Während Animationen und Sound dank CD-ROM-Ausnutzung immer besser werden, stagnierten die spielerischen Inhalte. Natürlich sieht



Kleiner Verfolgungsjagd auf dem Weg zum Flughafen. Die Lösung dieses leichten Puzzles liegt unter dem Heu verborgen.



In den traditionellen Dialogmenüs hoben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten



## im Wettbewerb

Flight of the Amazon Queen reißt keine Bäume aus und erfindet nichts neu, aber es bietet alle Tugenden eines soliden Grafik-Adventures. Story und Puzzles fehlt die Qualität, die das offensichtliche Vorbild Indiana Jones bei seinem Atlantis-Einsatz auszeichnet. Beim etwas abgedrehten Kyronadio 3 überzeugen vor allem Story, Atmosphäre und Technik. Psynopsis' spritziges Fantasy-Jux-Adventure Discworld liegt wegen der größeren Komplexität knopp vor unserem Testkandidaten; für Einsteiger ist Amazon Queen aber die bessere Wahl. Schon verdrängt: Care Designs enttäuschendes Big Red Adventure.

Indiana Jones:	
Fate of Atlantis	89
Kyronadio: Malcolm's Revenge	80
Discworld	75
<b>FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN</b>	<b>71</b>
Big Red Adventure	51





Die Küche der geheimnisvollen Lederhasen-Fabrik ist ein Biotop für niedere Lebensformen

eine Video-Produktion wie »Under a Killing Moon« cool aus, aber rechtfertigen ewige Ladezeiten, 3D-Grafik und ellenlange Dialogsequenzen die Verwahrlosung der Puzzle-Kultur? Das erste Grafik-Adventure von Renegade versetzt uns nun in die Blütezeit der LucasArts-Epoche zurück, die nach unveränderlicher Meinung unserer Inhaus-Experten zwischen den Eckpfeilern »Monkey Island« und »Day of the Tentacle« lag. »Flight of the Amazon Queen« stammt vom australischen Team »Interactive Binary Illusions« und hat mit LucasArts überhaupt rein gar nichts zu tun. Es wird aber schon im ersten Bild klar, was die Programmierer selber gern gespielt haben. Grafikstil, Bedienung und Humorsansätze erinnern an eine Kreuzung aus »Indiana Jones« und »Monkey Island«.

Trennen Sie sich von Gedanken an digitalisierte Videos, Render-Animationen und ähnliche Gimmicks. Jeden Raum sehen wir, wir schlüpfen von der Seite; geht unser Held durch eine Tür, wird abrupt zum nächsten Schauspielplatz umgeschaltet. Sie steuern Joe King durch eine Handvoll Icons am unteren Bildschirm, die bestimmte Verben wie »öffnen«, »nehmen« oder »benutzen« repräsentieren. Um ein Kommando zu bastein, klicken Sie zunächst auf gewünschte Verb und dann auf Objekt.

## heirich lenhardt

salte man Amazon Quen in Grund und Baden verdammen, weil es (fast bis auf den Zeichensatz genau) in den Fußspuren früherer LucasArts Adventures wandelt? Oder müssen wir verbeilhalten dankbar sein, daß es heutzutage nach Programmerteams gibt, die so etwas überhaupt zustande bringen: Ein leicht zu bedienendes Abenteuerspiel mit netten Puzzles - ohne Anwendung unfairer Tricks, um die Spieldauer künstlich zu strecken.

Schade, daß die Qualität von Story und Rätseln nicht ganz an die Vorbilder herankommt. Neben den zu durchsichtigen Puzzles stören mich Kleinigkeiten wie das unspraktische

Investor (nur vier Gegenstände sind gleichzeitig sichtbar – frähes Durchklicken). Daß Grafik und Musik etwas störfähig wirken, ist zu vermerken. Immerhin ist das Programm dadurch selbst auf einem 386er noch vernünftig spielbar und läßt sich nicht zu Tode.

Amazon Queen ist kaum das Ballwerk kühner Geniestreiche, an dem Freaks manate lang knabbern werden. Die Puzzles sind einfach gestrickt, nachvollziehbar und nie zu abgehen. Alles in allem ein Adventure, durch das man sich ganz gerne spielt, aber dabei in Euphorie zu verfallen. Sympathisch, aber nicht weltbewegend.

**DER BESSERE VERSAND!**

**DIE TRUMFBRIK** SPIELE GMBH *Das Original*

[illegible]

Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment



**Fordern Sie** gegen Alltagsmühsal **unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an**

- Merlins und Hamburgs einzige wahre Dimension für Video und Computer games
- Über 5000 Heilerbare Artikel
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt - gestern geliefert!
- Heimliche Preise und göttlicher Service!
- Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
- Soundkarten und Joysticks!
- UPS Versand!

Laden Berlin

Wittenwader Straße 47 • 10961 Berlin  
030/691 48 62 (r • info/telefon)  
100 m vom U-Bhf. Griesenaustraße  
Vesandzentrale und Softwaretempel

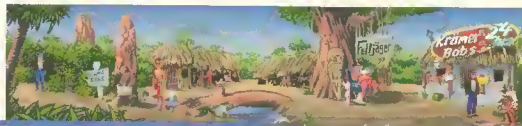
Laden Hamburg

Osterstraße 50 • 20259 Hamburg  
040/490 83 94 • [info@h2o.com](mailto:info@h2o.com) • [www.h2o.com](http://www.h2o.com)  
300m vom U-Bhf Osterstraße  
Nahverkehrszentrum

Interim und Preisänderungen sind vorbehalten. Bei 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr. Sicherheits-Karten +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte haben sich die Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit oder ohne UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluss (25.4.'95) Send Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gilt die AGB der Traumfabrik.



Ohne das Wörterbuch des Missionars können Sie sich nicht mit den Eingebaren unterhalten



gehe zu Krämer Bob



Die Story ist eine Parodie auf klassische Abenteuerstoffe der Morke »Indiana Jones«. Fast schon ein bißchen sehr nach Schema F bevölkern Klischeefiguren das Szenario: Die zickige Schönheit liefert sich mit dem Helden scharfe Verbohlgefechte, der verrückte Wissenschaftler übernimmt die Rolle des ulkigen Bösewichts und der beste Kumpel des Helden ist ein kleiner dicker Mechaniker, der ein liebenswert-kindisches Hobby (in diesem Fall: Comics) pflegt. Im Spielverlauf wird man aber auch mit ein paar putzigeren



Joe King muß ein Comicheft für seinen demotivierten Mechaniker besorgen, das man auch lesen kann – just for fun

den Gegenstand im Inventar oder im Raum, auf die sich diese Aktion beziehen soll. Um die obligatorische versperrte Tür zu entriegeln, klickt man z.B. erst auf das »benutzen«-Icon, dann auf den Schlüssel im Inventar und zu guter Letzt auf die Tür, die geöffnet werden soll. Spricht man eine andere Spielfigur an, können Sie in den Dialogmenüs zwischen mehreren Antworten wählen.

Traditionell und bodenständig

wie die Bedienung ist auch der Aufbau der Puzzles. Amazon Queen hat generell einen moderaten Schwierigkeitsgrad. Die erste Hälfte schaffen auch Einsteiger zügig; übertrieben abgedrehte Lösungswege Morke »Kyrandia 3« wurden vermieden. Fairneß ist Trumpf: Unser Held kann nicht sterben oder in Sockgassen geraten. Ferner werden keine winzigen Gegenstände diabolisch versteckt; alle wichtigen Objekte sind unübersehbar. Beim Herumstreifen mit dem Mouszeiger meldet sich zudem das Programm, wenn Sie auf ein Detail zeigen, das mehr ist als nur schöne Hintergrundgrafik. Diese Komfortidee kommt LucasArts-Spielern ebenso bekannt vor wie die Vorschläge für sinnvolle Kom-

mandos: Noheliegende Aktionen wie Untersuchungen können einfach mit der rechten Moustaste ausgeführt werden.



Zwischendurch gibt es kleine »Cut Scenes«, bei denen die Umtriebe im Bunker von Büsowicht Dr. Eisenstein gezeigt wird

Programm durchgehend deutsche Sprachausgabe. Doch angesichts der Unbeholfenheit einiger Synchron-Artisten begann der Tester sogleich, noch dem Ausschlott-Knopf für das dröge Geplauder zu sorgen. Nach diversen Zuckerln in Sachen deutsche Sprachausgabe (z.B. »Wing Commander 3« oder »Creature Shack«) bedeutet Amazon Queen einen Rückfall ins Zeitalter der peinlichen Betonungs-Bugs. Und wer die Schlafmütze gecostet hat, die den Port des Spikey grauvoll zu Grunde nuschelt, sollte zur Strofe die gesammelten »Ariel«-Werbespots mit Ilano Christen erleiden müssen.

(hl)

## flight of the amazon queen

286/486  
 Super VGA  
 Soundblaster  
 386/486  
 VGA  
 Soundblaster Pro  
 CD-Audio  
 Maus  
 Joystick

<b>Spiel-Typ</b>	Adventure	<b>Freies RAM:</b> min. 4 MByte
<b>Hersteller</b>	Renegade	<b>Festplattenplatz:</b> ca. 25 KByte pro Spielstand
<b>Ca.-Preis</b>	DM 100,-	<b>CD-Belagung:</b> ca. 220 MByte
<b>Kopierschutz</b>	-	<b>Besonderheiten:</b> Erscheint auch auf Diskette (ohne Sprachausgabe).
<b>Anleitung</b>	Deutsch; befriedigend	<b>Wir empfehlen:</b> 486sx (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
<b>Spieltext</b>	Deutsch; befriedigend	
<b>Sprachausgabe:</b>	Deutsch; mangelhaft	
<b>Anspruch</b>	Für Einsteiger	
<b>Bedienung</b>	Gut	
<b>Grafik</b>	Befriedigend	
<b>Sound</b>	Befriedigend	



Digital Pictures



# Too real to imagine

100% INTERACTIVE LIVE-ACTION VIDEO GAMES:

## Slam City

Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister, wo's lang geht!

## Kids on Site

Jetzt geht's rund auf der Baustelle. Denn hier bist Du der Herr über Bagger, Bohrer und Berge aus Schutt.

**When Movie-makers make games,  
everything else is just cartoons.**



*Slam City*



*Kids on Site*

**PC CD-ROM  
MAC CD-ROM**

Slam City erhältlich für PC CD-ROM, Kids on Site erhältlich für PC CD-ROM und MAC CD-ROM.

© 1995 Digital Pictures, Inc. All rights reserved. DIGITAL PICTURES, the Digital Pictures logo, Slam City with Scottie Pippen and Kids on Site are trademarks of Digital Pictures, Inc.



# LOST EDEN

**Menschen und Saurier werden Brüder, sa manche Spieler immer müder: Cryas neues Edel-Adventure hält spielerisch nicht ganz, was die appetitliche Aufmachung verspricht.**

Vorsicht, schöner Schein! Für Schnuckel-Aufmachung sind die Werke des französischen Teams Crya berühmt; für Schmalspur-Komplexität hingegen geradezu berüchtigt. Dune (ohne »|«) war ein lineares Schlummerpendeln auf dem Wüstenplaneten, Mega Race hinter all seinem Präsentations-Glamour ein langweiliges Action-Rennspiel. Mit »Last Eden« kehrt Crya ins Adventure-Genre zurück: Als energischer Königssohn schmieden Sie eine Allianz zwischen Menschen und netten Sauriern, um auf der Welt Eden das Regiment eines Tyranna-Diktators zu verhindern.

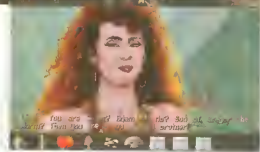
In einer Art Vorspiel tippten Sie durch die unterirdischen Gemäcker der heimlichen Zitadelle. Papa König hat Ausgangsverbot erteilt, da außerhalb der Trutzburg die Tyrannasaurus-Herden immer größere Gebiete erabern. Das Wissen um die Konstruktion jener uneinnehmbaren Schutz-Zitadellen gilt als verloren gegangen; erst das Studium einiger Inschriften in der Familiengruft bringt uns die Erleuchtung: Menschen und Dinosaurier müssen im Team kooperieren – wie soll man auch auf sa etwas kommen! Um in den anderen

Ländern von Eden solche Zufluchtsbasen zu errichten und die Tyranna-Invasion abzuwehren, läßt Vatern Sie schließlich ziehen.

Sind am heimischen Hof nach alle Bewegungen mit vorberechneten 3D-Animationen elegantester Natur versüßt, wird dieser Luxus jetzt eingeschränkt. Jedes Land hat eine Reihe von Feldern; anhand einer Minikarte kann man sich recht gut orientieren. Beim Herumlatschen werden ruckartig die Standbilder gewechselt. Nur besondere Ereignisse wie das Treffen mit Menschen oder Saurieren entlocken der CD eine weitere Zuguck-Animation (die sich per Mausklick auch abbrechen



Klicken Sie den gewünschten Ort an, um (eine 3D-Animation später) am Ziel anzukommen



Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Kurz vor dem Endkampf findet unser Held seine verschollene Schwester wieder.

läßt). In jeder Region müssen Sie zunächst die ansässigen Menschen und ein Rudel Brantasaaurier finden. Hat man beide Parteien beschwätzt und den Brantas einen Pilz (!?) als Begrüßungsgeschenk ins Maul gesteckt, beginnt automatisch der Bau einer Zitadelle. Andächtiges Schuppenkraulen zum Abschied und weiter in die nächste Provinzregion, bis ganz Eden mit Widerstandsnestern zugepflost ist.

Um die Spieldauer etwas zu strecken, gibt es diverse Wrigkeiten, die Sie zum ständigen Pendeln zwingen. Auf-tauchende Tyranna-Trupps hält man in Schach, indem man die ansässigen Raptaren beschwätzt. Die begehren eine Schippe Gold und magischen Waffenkram, den's beim

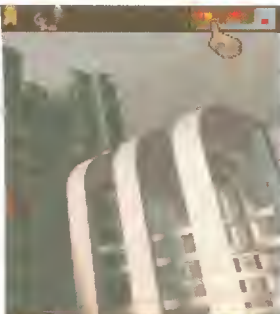
## heinrich lenhardt

Aller Anfang ist schön: Schicke 3D-Erkundung der Heimatburg mit interessanten Story-Ansätzen, während der Ethno-Soundtrack anmutig meine Trammelfelle umspült. Aber auch bei Last Eden gibt's so nach einer halben Stunde den Cryo-Motivationseinbruch – man kann fast schon seine Uhr danach stellen. Der grafische Aufwand wird heruntergefahren, spielerische Einfalt und Wiederholungen regieren. Tal für Tal die selbe Qual: Mensch- und Saurier-Suche, bequatschen, bestechen, ein paar Objekte als Souvenirs mit in den Karton und weiter geht die Reise. Die Zwangs-rückkehr in vertraute Regionen durch verschiedene Problemmenchen ist eher nervig; spielerisch bieten diese Rückruf-

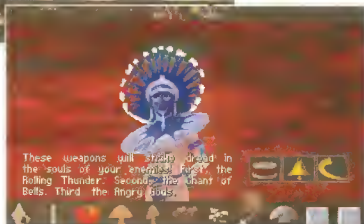
aktionen keinen neuen Reiz. Last Eden sieht zwar besser aus als das über zwei Jahre alte Dune, aber spielerisch haben die Programmierer diese Jugendsünde gespenstisch genau rekonstruiert. Ich empfinde die anspruchsvolle Rummelerei fast schon als Beleidigung; nur die Neugier auf sporadische Animations-Gaudies verhinderten die sofortige Reise des CD-ROMs auf eine Sondermüll-Deponie. Nach ist Eden nicht verloren – wohl aber die Zeit, die ich mit diesem zum Aussterben verurteilten Such-den-Saurier-Langweiler verdröhelt habe. Für Styling-verliebte Einsteiger, die jeder geistigen Anstrengung aus dem Weg gehen wollen, mag's vielleicht erträglich sein.



Die 3D-Sequenzen sind anfangs ganz nett anzusehen, übertünchen aber nicht gewisse spielerische Defizite



Die Orientierung in Eden fällt leicht: Rechts oben ist die Karte der momentanen Region zu sehen. Am unteren Bildrand befinden sich die Gegenstände, die Sie bei sich führen. Um die Mitreisenden um Rat zu fragen, klickt man mit dem rechten Mausknapf.



In verschiedenen Schamanen-Filialen bekommen wir Waffen zugesteckt, um Maarkus Rex und seine Saurier-Hondlanger zu bekämpfen

Schamanen im Nachbarland gibt. Ach ja, welche Raptaren-Söldner mit welchen Waffen umgehen können, verraten die trägen Wassersaurier, die sich ausgerechnet mit Äpfeln aus ihren Tümpeln locken lassen... Sie sehen: Die Phantasie der Designer schreckte vor keiner Verrenkung zurück, um das Durchspielen in weniger als einer halben Stunde zu vereiteln.

Van solchen Haken abgesehen ist Last Eden die Offensichtlichkeit in Person. Nennenswerte Puzzles gibt es kaum: Mitunter will eine Spielfigur etwas haben, was anderweitig recht gut sichtbar in der Gegend herumliegt. Ihre Aktianen beschränken sich auf solchen Objekt-Schacher und das Abfragen anderer Bündnispartner. Ahänglicher als der Jackson-Clan folgt Ihnen im Spielverlauf ein wechselndes Ensemble an Schlauberger, deren Statements andeuten,



## im Wettbewerb

Relativ leichte, Einsteiger-freundliche Abenteuerspiele müssen nicht gar so dumm geraten wie Last Eden. Flight of the Amazon Queen sieht zwar auf den ersten Blick nicht so cool aus, ist aber ein gepflegtes Grafik-Adventure mit weitaus mehr spielerischer Substanz trotz Puzzleklasse «light». Viacoms Soft-Grusler Are you afraid ist sehr simpel gestrickt, bietet aber Pluspunkte bei Story und Grafik. Fortgeschrittene Abenteurer mit Sinn für Humor haben sich lieber bei Psygnosis' Discworld aus. Der inoffizielle Last-Eden-Vorgänger Dune ist jetzt übrigens als Billigspiel zu haben.

Discworld	75
Flight of the Amazon Queen	72
Are you afraid of the Dark	60
LOST EDEN	46
Dune	45



Ihre Mitreisenden mögen wie ein dubioser Haufen aussehen, der sich mit einem Wochenend-Ticket die letzten Sitzplätze in der Bahn erdrängelt hat. Ohne huldvolle Befragung dieser Weggeführten gibt's aber oft kein Fortkommen.

wa Sie als nächstes hinhuschen sollten. Wenn alles versagt, haut man sich die Muschel des verbliebenen Saurier-Weissen Tau aufs Ohr. Mitunter läßt das Geisterreich eine Andeutung überwachen, in welcher Richtung z.B. der als nächstes gesuchte Sauriertrupp herumläuft. Nachdem Sie alle Regionen wiederholt besucht, verteidigt und mit Zita-dellen vollgepflostert haben, läßt sich Oberbäsewicht Maarkus Rex zu einem finalen Duell herab.

Alle Dialoge ertönen als Sprachausgabe; bis zu Redaktionsschluß allerdings nur in Englisch. Die deutsche Version lag uns noch nicht vor, daß Virgin verspricht deren baldiges Erscheinen. (hl)



Kein Wunder, daß Dinosaurier ausgestorben sind: Man reiche ihnen einen Pilz oder ein Äpfelchen – und schon arbeiten die Vierer freudig an der Errichtung einer Zitadelle. Soviel Genügsamkeit hält ja keine Evolution aus...

**lost eden**

386/486 VGA Soundblaster 5.0 Giga Pro Maus

<p><b>Spieler-Typ</b> Adventure</p> <p><b>Hersteller</b> Cryo/Virgin</p> <p><b>Ca.-Preis</b> DM 130,-</p> <p><b>Kopierschutz</b> –</p> <p><b>Anleitung</b> Deutsch befriedigend Englisch mittelmäßig (auch Sprachausgabe)</p> <p><b>Anspruch</b> Für Einsteiger</p> <p><b>Bedienung</b> Gut</p> <p><b>Grafik</b> Gut</p> <p><b>Sound</b> Gut</p>	<p><b>Freies RAM:</b> min. 520 KByte</p> <p><b>Festplattenplatz:</b> ca. 80 KByte</p> <p><b>CD-Belegung:</b> ca. 450 MByte</p> <p><b>Besonderheiten:</b> Komplette deutsche Version in Vorbereitung. Nur drei verschiedene Spielstände speicherbar.</p> <p><b>Wir empfehlen:</b> 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.</p>
--	--

**46**





# THE DAEDALUS ENCOUNTER

Mit Tia Carrere wäre man gerne auf einer einsamen Insel gestrandet. Auf einem einsamen Raumschiff, welches auch nach in eine Sonne zu stürzen droht, bleibt aber keine Zeit für falsche Romantik.

**D**er interstellare Krieg ist vorbei. Kein Grund zum Jubeln, denn in einer der letzten Schlachten hat es gerade Ihr Raumschiff erwischt. Sie und Ihre zwei Crewmitglieder Ariel

und Zack konnten sich zwar per Rettungskapsel aus dem explodierenden Schiff schleudern, doch ein Trümmerteil hat Ihre Kapsel fast restlos zerstört.

Als Sie zwei Monate später trotzdem wieder aufwachen, kommen Sie sich recht seltsam vor – keine Arme, keine Beine, dafür ein ziemlich metallischer Geschmack in einem nur imaginären Mund. Lediglich Ihr Gehirn hat die Kollision im All schadensfrei überstanden. Eifrige Mediziner implantierten das Gehirn in eine tragbare Maschine mit Anschlüssen für Mikrofone, Videokameras, Roboterarme und Computer-Terminals. Dieses »Brain in a box«, welches eigentlich nur für Testzwecke gedacht war, wird von Ariel und Zack aus dem medizinischen Labor entführt und in ein Raumschiff eingebaut. Zu dritt spielen Sie Schatzsucher, die Wracks aus dem Weltallkrieg ergaunern und nach wertvollen Gegenständen durchstöbern.

Bei einem Testflug in eine selten befahrene Zone stoßen Sie auf den Fund des Jahrhunderts: Das komplett erhaltene Raumschiff einer völlig unbekannten Alien-Rasse. Leider war das mit dem »stoßen« wörtlich gemeint. Beim Sprung aus dem Hyperraum rammen Sie das Alien-

Zack fällt durch einen holographischen Boden; die besargte Ari findet ihn in recht prekärer Lage wieder



Linguistik für Profis: Können Sie aus der orange-farbenen Zeichnung erkennen, was das blaue Symbol zu bedeuten hat?



Und jetzt die alles entscheidende Preisfrage: Haben Sie genug Aliensprache gelernt, um dieses Wesen von Ihren friedlichen Absichten zu überzeugen?

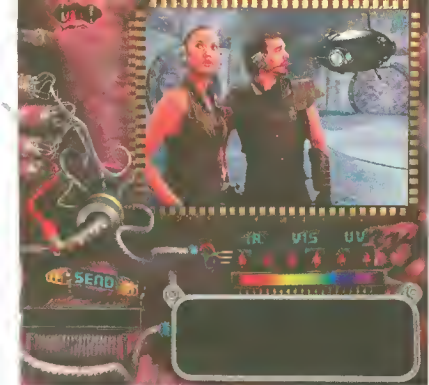
schiff und stecken regelrecht in dessen Rumpf fest. Einer ruhigen Erkundung der fremden Kultur und dem Warten auf Hilfe steht ein unangenehmes Zeitlimit entgegen: Das fremde Raumschiff treibt nämlich steuerlos auf eine Sonne zu und wird schon in wenigen Stunden seine Passagiere rösten. Für Ariel und Zack bedeutet das: Rein in den Raumzug und das Alienschiff nach einer Steuermöglichkeit durchsuchen. Ihr Gehirn bleibt an Bord, sie steuern aber eine spezielle Sonde, die sich dank Antriebsmadul frei bewegen kann. Selbstsicher gibt Ariel dem Schiff den Namen »Daedalus«, nach der Sage von Ikarus und Daedalus, die mit selbstge-



im wettbewerb

Im Bereich der »interaktiven Filme« schlägt sich Daedalus Encounter recht wacker. Gegen Myst, den Referenztitel im Bereich Windows-Adventures, kommt es nicht an, läßt aber schauspielerische Krücken wie Inspektor Zebok weit hinter sich. Das viel zu kurze und zu langsame Journeyman Project gibt sich ebenso geschlagen. Under a Killing Moon hat zwar schauspielerisch weniger auf der Pflanze, enthält aber die meisten klassischen Adventure-Elemente und damit auch die meiste Interaktion.

Myst	73
Under a Killing Moon	71
DAEDALUS ENCOUNTER	64
Journeyman Project	59
Inspektor Zebok	42



Bei Daedalus Encounter begleiten Sie Ariel und Zack als ferngesteuerte Sonde

bastelten Flügeln durch die Luft glitten; Ikarus kam der Sonne zu nahe und starb, Daedalus war vorsichtiger und überlebte. Doch man kann nur hoffen, daß der Name ein gutes Omen bleibt.

Schon sehr bald bekommen Sie heraus, warum die Daedalus führerlos durchs All gleitet; Weltraumparasiten namens »Krin« haben das Schiff überfallen und die ehemaligen Besatzungsmitglieder entgeknobelt. Das führt zu zwei weiteren wesentlichen Problemen. Niemand am Bord kann Ihnen die Bedienelemente, Türschlüssel, Computerscreens oder Sprache erklären; außerdem streunen noch eine Menge hungriger Krinn durch die Luftschächte.

Die Erkundung der Daedalus bringt Ihnen die Lebensweise der Aliens näher. Sie scheinen mit farbigen Lichtsignalen zu kommunizieren, bauen fast alles sechseckig und lieben Denksportaufgaben, denn mit diesen sicherten sie alle wichtigen Türen. Glücklicherweise haben Sie eine bunte Taschenlampe und einen dicken Computer zur Verfügung. So können Sie farbige Lichtsignale senden und durch Einsammeln von Farbsequenzen versuchen, die Sprache der Ali-

## heinrich lenhardt

Wenn ich einen Science-fiction-Film sehen will, gehe ich ins Kino oder eine Videothek. Aber ob ich mich an einem Computer mit absurden Knäbelaufgaben abgeben möchte, nur um zu sehen, wie meine beiden Kameraden unauffällig in die nächste Falle tappen?

Wenn man mir nicht gesagt hätte, daß auf der dritten CD fast ausschließlich noch so was wie ein Adventure vorhanden ist, würde ich dies als Beispiel interaktiver Langeweile abtun. Die Videofilme sind ja recht professionell, aber die Rätsel-

türen sprechen mich überhaupt nicht an. Durch das Farben-Rate-Spiel beißen sich dann nur noch Science-fiction-Freaks durch; der Spaß, den die Filmsequenzen aufbauen, wird durch dummes Design wieder getötet.

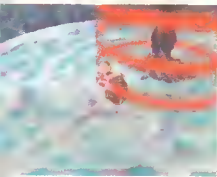
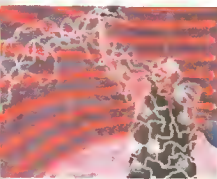
Aber man sollte ja dankbar für jeden interaktiven Film sein, bei dem wenigstens ein Element (der Film) stimmt. Oft genug bietet dieses Genre ja neben laien Puzzles auch bestenfalls C-Klasse in Schauspielern und Technik. Hier macht Daedalus Encounter noch ein paar Punkte gut.



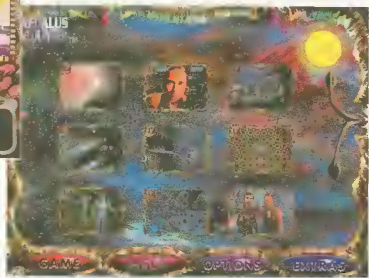
TOP GAMES		
Acorn of the Deep	69,95	89,95
Alddos	69,95	
Alien Legacy	79,95	
Alien Legion		79,95
Alone in the Dark 3		99,95
Berserk Star*	89,95	89,95
Blind	89,95	89,95
Boeing		99,95
Blackhawk		89,95
Bob Dylan: Highway 61		99,95
B.O.L.O.	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Chaos Control*	109,95	
Command & Conquer*	89,95	
Colonization	99,95	99,95
Crusader Shock		99,95
Cyber War		109,95
Cybernauts		79,95
Dark Forces II		99,95
Darien Patrol	89,95	89,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Das Ant	89,95	89,95
Demot	79,95	89,95
Dime City*	89,95	89,95
Demoworld	79,95	89,95
Design Lore (Chap. 1)*	89,95	89,95
Dispos		89,95
Eastbridge	89,95	89,95
Eatation	79,95	89,95
Elle 3	79,95	79,95
Flight of the A. Queen*	79,95	
Flight Unlimited		89,95
Full Throttle (Vollgas)*		89,95
Gene Field*		89,95
Great Naval Bat. 3		89,95
Hammer of Gods*	79,95	79,95
Hot	89,95	89,95
Höhlewelt	89,95	89,95
Hokum	69,95	
Idaho	69,95	
Idolm. 10	79,95	
Innocent until Ca. 2*	69,95	
Iron Arm	89,95	
Jack Chase*	89,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kick Off 2*	89,95	89,95
Kings Quest VII	89,95	89,95
Knight of Venus*	99,95	
Land Dynasty*	89,95	89,95
Larry 1.0 Collection	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 1	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3	69,95	89,95
Let's Go Adventure		99,95
Living	79,95	79,95
Lords of Realms	79,95	79,95
Madge Carpet	89,95	89,95
Madge Carpet Data	39,95	
Master of Magic	99,95	99,95
Mastermancer	89,95	89,95
MS Gold	119,95	
Nascar Racing	79,95	89,95
NBA LIVE 95	99,95	99,95
Nectaropol*	99,95	
Nowamont		99,95
Odyssey	89,95	89,95
Power General	79,95	79,95
Pixelbit Illusions*	69,95	89,95
Phantomia		99,95
Pinkie Ball*	89,95	89,95
Power Slide	79,95	79,95
Rein Trainer	89,95	89,95
Reinigung*		89,95
Reminiscen*	79,95	89,95
Rise of the Robots	69,95	89,95
Royal Flush	79,95	79,95
Sailor's Quest (G.I.)	89,95	89,95
Ship Stream 5000	79,95	79,95
Simon the Sorcerer (8k)	99,95	99,95
Star Trek: Next Generation	109,95	
Stargate: The Game	89,95	89,95
Strike Com. & Privateer		99,95
Star Trek: The Game	99,95	99,95
Super Street Fighter 2	89,95	89,95
System Shock	99,95	99,95
Tank Commander	89,95	89,95
The Fighter	99,95	99,95
The Fighter Mission Disk	39,95	119,95
Transcend	99,95	99,95
Ultima 6 (8k)	89,95	119,95
Under a Killing Moon	99,95	99,95
UFO 2 - Master of Orion	69,95	99,95
US Navy Fighter	89,95	89,95
USS Ticonderoga*	89,95	89,95
Vaguer		89,95
Warcraft	89,95	89,95
Wing Commander III (8k)	109,95	
Wing of Glory	89,95	89,95
Woodruff - Aemius	79,95	
X-Com/Terror I. D.	99,95	99,95

\* Die Bedienungsanleitung steht auch ohne Anleitung. Selbständige keine Befolgen

Das kommt  
davan, wenn  
man das Fenster  
nicht zumocht...



Ariel ist etwas zu gierig; nachdem sie über einen Abgrund balanciert ist, lässt der Diebstahl der Kugel eine effektive Alarmanlage aus, welche Ariel erst betäubt und dann desintegriert.



Mit der Jump-Funktion können Sie alle Szenen, die Sie schon geschafft haben, direkt anspringen

ens zumindest in Grundzügen zu verstehen.

»The Daedalus Encounter« ist das neue Spiel der Programmierer von »Critical Path«, Getreu dem Vorbild ist der wesentliche Dreh- und Angelpunkt das Videomaterial von etwa zwei Stunden Länge, welches sich auf drei CD-ROMs breit macht. Die Videos sind größtenteils reine Computergrafik, in welche die beiden Schauspieler Tia Carerre (»Wayne's World«) und Christian Baucher elektronisch kopiert wurden.

Auch diesmal haben die Programmierer wieder eine schlüssige Erklärung gefunden, warum Sie nicht jederzeit direkt in die Filme eingreifen können, sondern nur an bestimmten Schlüsselstellen des Spiels. Ariel und Zack haben Ihr Gehirn nämlich etwas früh aus dem Med-Labor geholt, so daß Sie zwar jede Menge Input (Videokameras, Mikros, Computeranalysen), aber kaum Output haben. Zu gut Deutsch: Sie dürfen die Sande nicht immer steuern, können nicht reden sondern allenfalls »Ja« oder »Nein« an Ihre Partner senden, nur rudimentär mit einem Greifarm hantieren und mit der schon erwähnten bunten Taschenlampe Farbkombinationen an Alien-Einrichtungen senden. Diese Funktionen sind in ein buntes Interface eingebunden, das etwa drei Viertel der Bildschirmoberfläche einnimmt. Im dritten Viertel werden die Videosequenzen abgespielt, die bei einem schnellen PC (DX4 oder Pentium) auch auf Bildschirmgröße (bei 640 x 480 Pixeln Auflösung) gezoomt werden dürfen. Bedingt durch das Packverfahren sehen die Videos am besten aus, wenn Sie Ihr Windows auf 65000 Farben bei 640 x

480 Bildpunkten einstellen. Allerdings läuft Daedalus Encounter auch mit weniger Farben (aber dann etwas graber) oder höheren Auflösungen (hat dann jedoch einen häßlichen schwarzen Rahmen auf dem Bildschirm).

Zu Spielbeginn ist relativ wenig Interaktion von Ihnen gefordert. In der ersten Stunde sehen Sie im wesentlichen Videos und testen die Funktionen der Sande durch. Machen Sie was falsch, gibt es einen aufmunternden Kommentar der beiden Ganzkörper-Mitstreiter. Ist diese Vargeschichte abgeschlossen und sind Sie mit dem Interface vertraut, geht das eigentliche Spiel erst los.

Auch hier beschränkt sich in den ersten zwei Dritteln die Interaktion eher auf das Reagieren. Ariel und Zack durchqueren das Raumschiff und stolpern von einer Gefahr in die andere, bei der Sie den Retter spielen müssen. Außerdem dürfen Sie als »Hirn« der Truppe auch alle Türen öffnen, die mit Denkspartaufgaben gesichert sind. Auch wenn Sie schon viele solcher Puzzles gelöst haben – die Programmierer haben sich neue geometrische Rätsel einfallen lassen, die es in dieser Form noch nicht gab.

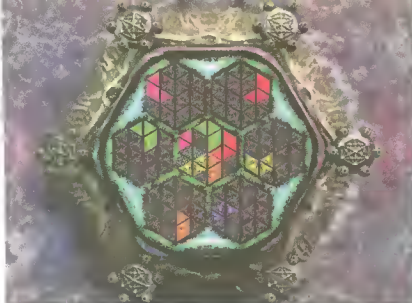
Wenn Sie eine Markierung aus mehreren Farben sehen, dürfen Sie per Tastatur einen Übersetzungsversuch in den

## boris schneider

Schlechte Spiele regen mich gar nicht mehr groß auf; man hört ja ob. Wenn jedoch ein potentiell gutes Spiel durch Anfängerfehler in den Sand gesetzt wird, dann schauhe ich innerlich ganz schön. Eine Video-Produktion, die meiner Ansicht nach Wing Commander 3 nochmal um eine Klasse übertrifft, wird mit Puzzles der Marke »Die versteht nur der Programmierer« verunstaltet. Dabei rede ich nach nicht mal von den Türschloß-Rätseln; die sind wenigstens nicht (wie bei »7th Guest«) aus alten Denkspartbüchern geklaut, sondern neu und pitfig.

Völlig in die Hase gegangen ist jedoch die Idee der Alien-Farbsprache. Die wenigen Hinweise, die man für die Bedeutung der Werte erhält, sind derart kryptische Skizzen, daß ich beim besten Willen nicht kapiere, was die Programmierer meinen. Zum Glück, gibtes nur etwa 15 Sequenzen im ganzen Spiel, so daß man durch Ausprobieren doch ins Ziel kommt. Aber bis dahin hat Daedalus Encounter so manchen Spieler verloren, der damit die halbwegs interaktive CD Nummer 3 verpaßt. Da sollte Mechadeus bei einem »echten« Adventure-Designer noch sitzen.





Die Denksport-Aufgaben der Aliens basieren auf Drei- und Sechsecken. Hier müssen Sie in den sechs äußeren Hexagonalen die Steine so zurechtdrehen, daß deren Abbilder im inneren Sechseck sich nicht überlappen.

Computer tippen, der gespeichert wird. An anderen Stellen in Spiel, wenn Sie mit einer Maschine oder einem Wesen reden wollen, gehen Sie eine Liste aller »übersetzten« Sequenzen durch und senden jene, die Ihnen in der Situation am wahrscheinlichsten erscheint. Türcodes kann man zwar nach entschlüsseln, aber die Farbfolge zum Abschalten einer Diebstahlsicherung läßt sich eigentlich nur durch Ausprobieren aller gespeicherten Sequenzen herausfinden.

Machen Sie dabei einen Fehler, läßt sich der Flug in die Sonne nicht mehr aufhalten. Zum Glück gibt es eine «Continue»-Funktion, bei der Sie wieder an der fehlgeschlagenen Sequenz ins Spiel gebracht werden. Die ebenfalls vorhandene Save-Option brauchen Sie also nur, um den Computer ausschalten zu können, ohne Ihren Spielstand zu verlieren. Außerdem gibt es eine «Jump To»-Funktion, mit der Sie jede schon geschaffte Szene nochmal anspringen können. Bis zur dritten und letzten CD-ROM bleibt der Spielablauf sehr linear; Ariel und Zack geben den Kurs vor. Für das Endspiel dürfen Sie aber endlich etwas mehr machen: Nun können Sie selber durch die Räume des Raumschiffes steuern, um ein paar wichtige Gegenstände zu lokalisieren. Erst jetzt steigt die Puzzeldichte etwas an, erreicht aber nach immer nicht die eines «klassischen» Adventures. (16)

## the daedalus encounter

286 386/486

<b>Spieletyp:</b>	Adventure
<b>Hersteller:</b>	Virgin/Mechadeus
<b>Ca.-Preis:</b>	120 Mark
<b>Kopierschutz:</b>	—
<b>Anleitung:</b>	Englisch; ausreichend
<b>Spieltext:</b>	Englisch; sehr viel (Sprechausgabe)
<b>Anspruch:</b>	Für Fortgeschrittene
<b>Bedienung:</b>	Ausreichend
<b>Grafik:</b>	Sehr Gut
<b>Sound:</b>	Gut

Freies RAM: min. 9 MByte  
Festplattenplatz: ca. 4 MByte  
CD-Belagung: ca. 1.500 MByte  
(3 CD-ROMs)

**Besonderheiten:** Windows 3.1 erforderlich. Drei Schwierigkeitsgrade, Continue-Funktion.

**Wir empfehlen:** 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA, Windows 3.1 und Maus.



### Kauftrip des MO

PDFShareware.com

NAME	Share	SS	Lot	Div	Div %
IFPI 1	4				
IFPI 11	4				
Boppam	4			59.4	
Clinton	4				
Concert 2271	4				
Checkers	4				
De Ripide	4			59.4	
Frank Scharten	4			78	
Electro Man	4			78	
ENOID	4			29.1	
Eric Pinball	4			59.799	
Flashlight	4				
Gerni II	4				
Haloveren Hary	4			59.4	
Highway PC	4			59.4	
Hireway	6.50			89.7	89.7
Mythology Hunter	4				
Hocus Focus	4			59.59	
Ill of the Jungle	4			78	
Jack Jacoback	4			49.95	
Kellogg (Troy)	4				
Kokkara	4			78	
One Fall	6.50			59.4	
Overkill	4			74.95	
Mythic Tavern	4			59.59	
Reptar	6.50			69.4	
RULE	4			39	
Rinast	4				
Shu Dao	4				
Sky Roads	4			49.4	
Solar Winds	4			78	
Stevenson	4				
Stellar Defense	4				
TONI LONG	4			15	
Tom	4				
Veryl Goodwin	4			69.4	
Wacky Wheels	6.50			59.79	
Zoo 66	4			78	
MIZAR CD mt 4 Vollencomen				78	
Bill of Jungle				Electro Man	

## NEUVORSTELLUNGEN 6/9

117 Teen Agent  
A. \*\* Adventure \*

118 Grosso  
A. \*\* Denkspiel \*\*

119 Fußball  
A. \*\* Logic \*\*

120 Boulderzoo  
A. \*\* Casual \*\*

21 Dräse  
\*\* Geschick \*\*  
22 F-Prot 2.16  
23 V Scan 2.20  
\*\* Antiviren \*\*  
Neuste Share-

**CD-ROM** Nach wie vor eingeschlagen an der Spitze der ARKANOID-Untersuchungen.

**Wacky Wheels**  
GO Kart Rennen der  
Extraklasse. Lustig,  
spannend und per-  
fekt animiert. Ein

**Überfall**  
Ein geniales Ballerspiel aus dem Jahr '93, das jetzt für DM 25,95 ein echtes Schnäppchen darstellt.

Die meisten Fall  
Puharistischer Zwei-  
Kampf. In gigantisch  
en Robotern kämpft  
man um den Turm  
des

**WOLFE**  
 Neues von ID, basierend auf dem bekannten TOPNiel des letzten Jahres.  
 \* FANTASYGAME

## ASTAT MEDIA

Am Steinacher Kreuz 22  
90477 Nürnberg

Tel: 0911/306868  
Tel: 0911/306869  
Fax: 0911/106864

[illegible]





# MAABUS

**Nix Hula-Hula, nix Bacardi: Auf einer Südseeinsel wird nicht dem süßen Leben gefröhnt, sondern Aliens auf die Finger geklappt.**

**S**eltsam, seltsam, was auf einer idyllischen Insel in der Karibik vor sich geht. Im Jahr 1999 bedröht von dort aus eine unbekannte Strahlung das gesamte Leben auf der Erde. Viele tapfere Soldaten haben schon versucht, der Ursache auf die Spur zu kommen, doch alle sind gescheitert. Sie sind ein weiterer Wagemutiger, der in Micrarums »Maabus« den auf drei CD-ROMs verteilten Gefahren trotzen soll.

Damit es für unseren Helden nicht zu gefährlich wird, steuert er nur einen Spezialroboter über die Insel. In einem Grafikenster sieht man die gerenderte Umgebung aus der Sicht des Blechkameraden und gibt ihm mit der Maus Befehle. Die Bewegungen erfolgen auf festgelegten Pfaden, denn zu jeder Richtungsänderung wird eine passende Animation abgespielt. Auf einer Karte lassen sich

die Position und der zurückgelegte Weg verfolgen, andere Anzeigen informieren über den Zustand der Waffensysteme oder gefundene Objekte.

Auf dem Weg durch den Dschungel der Insel trifft man auf Außerirdische, die uns Translatoren zur Verfügung stellen oder auch wieder wegnehmen, gefährliche Saurier und einbrechende Wege. Einige Anzeigen warnen Sie, wenn Lebensformen oder unsicherer Untergrund vor Ihnen liegen, außer-



Der richtige Stein muß verschoben werden, sonst erwischt es den Roboter

**Im Dschungel greifen garstige Untiere an**

dem meldet sich Ihr Vorgesetzter öfters per Funk und spart nicht mit gutgemeinten Ratschlägen. Allerdings dienen nicht alle Tips dem Fortkommen Ihrer Mission, denn so manche Empfehlung befolgen Sie besser nicht und entdecken so neue Geheimnisse.

Hin und wieder kalst man den Roboter in monumentale Bauten oder verfallene

Häuser hinein und muß dort gelegentlich ein Puzzle lösen. Diese beschränken sich aber auf reines Ausprobieren oder das Sammeln von Gegenständen, um Türen zu öffnen. Damit trotz dreier einstellbarer Zeitlimits das Spiel nicht zu einfach wird, sind die Kämpfe teils recht unfair gehalten. So arbeitet der Zielcomputer des Roboters wohl nach dem Zufallsprinzip, außerdem darf man nur speichern, wenn die ersten zwei CDs im Laufwerk sind – aus »Gründen der Herausforderung« wird diese Option beim dritten CD-ROM abgeschaltet. (fs)

**Florian Stangl**

Hier ein Kampf, da ein kleines Rätsel und dort ein geheimnisvoller Gegenstand – ich fühle mich schon schlechter unterhalten. Für ein Adventure ist der Puzzlegehalt trotz dreier CDs zwar arg dürftig, doch an einem entspannten Nachmittag könnte man Maabus schon mal spielen. Wenn da nicht ein paar schwere Schnitzer im Design wären. Die Kämpfe nach dem Zufallsprinzip sind eine Frechheit, denn wer nicht rechtzeitig speichert, schleudert nach wenigen Minuten frustriert die Maus in die Ecke. Daß man während der dritten CD nicht einmal mehr den Spielstand

sichern darf, ist eine Veräppelung des Spielers. Nur weil den Programmierern offensichtlich keine Puzzles mehr einfallen, wird so das schnelle Ende des Spiels künstlich in die Länge gezogen. Die Rätsel sind abnehmend größtenteils für die Katz'. Wer brav auf den vorgegebenen Wegen fährt, hat schnell alle wichtigen Teile parat und gesagt bekommen, wie die Lösung der folgenden Puzzles aussieht. Nur die immer wieder unnatürlich ausfallenden Waffensysteme sorgen dafür, daß man Maabus nicht schon in einer halben Stunde durchspielt.

maabus	
<ul style="list-style-type: none"> <li>300/400</li> <li>Super VGA</li> <li>Soundblaster</li> <li>SB16 Pro</li> <li>CD Audio</li> <li>Maus</li> <li>Joystick</li> </ul>	<p><b>Spiel-Typ</b> Adventure</p> <p><b>Hersteller</b> Micrarum</p> <p><b>DN 130,-</b></p> <p><b>Kapitelschutz</b> –</p> <p><b>Anleitung</b> Deutsch; betriebliegend</p> <p><b>Spieltext</b> Englisch; mittel (auch Sprachausgabe)</p> <p><b>Bedienung</b> Gut</p> <p><b>Anspruch</b> Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p><b>Grafik</b> Betriedigend</p> <p><b>Sound</b> Betriedigend</p> <p><b>Freies RAM:</b> min. 550 KByte + 2,5 MByte EMS/XMS</p> <p><b>Festplattenplatz:</b> ca. 4 MByte</p> <p><b>CD-Belastung:</b> ca. 1500 MByte (auf 3 CDs)</p> <p><b>Besonderheiten:</b> Drei Schwierigkeitsgrade; Spielstände nur während der ersten zwei CDs speicherbar.</p> <p><b>Vor. empfohlen:</b> 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Windows 3.1.</p>



# SIND SIE ALLEIN ZU HAUS?



Aber nicht mehr lange, denn jetzt gibt es . . .

## **DIE TOTALE VERRÜCKTE RALLYE**

Kühlschrank füllen! Freunde einladen! Aber Vorsicht D.T.V.R. macht süchtig!!!

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: 02 08 - 4 50 88 99

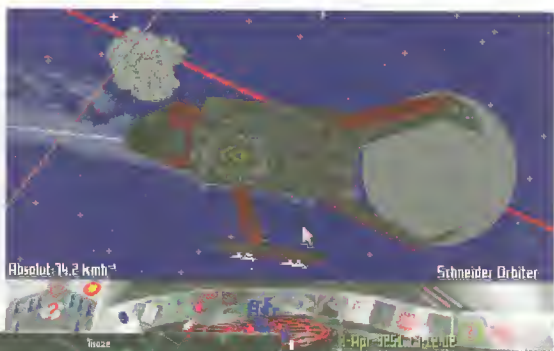


# FIRST ENCOUNTERS

1993 war das Weltraum-Opus »Elite 2 – Frontier« die Enttäuschung des Jahres. Kann der Nachfolger die Redaktionspiloten eher überzeugen?

Im Herbst 1993 kamen innerhalb weniger Wochen zwei Raumkampf-Handelsspiele heraus. Während sich Origins »Privateer« mit vier Schiffen sowie vierzig Planeten begnügte, versuchte es Elite-Vater David Brabens mit schierer Gigantomanie: »Frontier« bot Milliarden von Planeten und unendlich viele (da zufällige) Missionen – aber leider auch zahlreiche Mängel im Spieldesign.

War Frontier fast im Alleingang entstanden, arbeitete Braben für die Fortsetzung »First Encounters« mit einem zehn Mann starken Team zusammen. Die Handlung ist wieder in unserer Galaxie angesiedelt und wiederum gibt es mehr Planeten, als man in seiner Lebenszeit anfliegen könnte. Spielerisch bringt diese Masse an Sonnensystemen nichts, da sich alles Wichtige in drei relativ kleinen Regionen abspielt: Dicht nebeneinander sitzen die »Allionz«, die »Föderation« sowie das »Imperium«. Wer im sonstigen Sternennetz herumspioniert, trifft auf zufällig generierte Planeten und Aufträge. Gegenüber den reinen Zufallsmissionen des Vorgängers sind nun aber bestimmte Einsätze vorgegeben und von allen Raumstationen aus zugänglich. Über die politischen Ereignisse informiert man sich durch fleißiges Lesen von fünf



Unser riesiger Mantis-Transporter in heftigem Laserfeuer



Die galaktische Karte zoomt und scrollt – und bleibt trotzdem erschreckend unübersichtlich.

Zeiten, die monatlich erscheinen und jeweils ein paar Artikel enthalten. Amüsant ist dabei, wie sich die drei Regierungszeitungen ständig widersprechen – ein und dasselbe Ereignis wird von der einen Seite als patriotische Spionageabwehr, von der anderen als Verletzung der Menschenrechte gewertet. Das vierte Magazin kümmert sich um intergalaktischen Klatsch und Tratsch, das fünfte um wissenschaftliche Phänomene, z.B. die Thargoiden. Diese machten den Piloten im Ur-Elite das Leben schwer, waren im Nachfolger Frontier jedoch verschwunden. Im dritten Teil häufen sich nun die Gerüchte, daß es die Außerirdischen doch noch geben könnte – ob vielleicht ausgerechnet der Spieler diese Frage klären wird...?

Als unerfahrener Pilot startet man mit einem kleinen »Sokar«-Raumschiff auf einem Allianz-Planeten, parallel dazu ist die



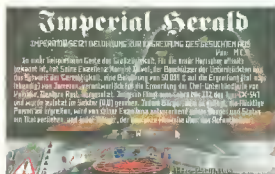
In der CD-Version sind abschaltbare Videoschnipsel zu sehen



Ein mächtiger Imperial Explorer startet von einem Planeten

Viel zu viele Bugs und spielerische Unzulänglichkeiten machten den Nachfolger des genialen Elite seinerzeit zur Enttäuschung. First Encounters hätte dank einiger Verbesserungen und der interessanten Story ein wesentlich besseres Spiel werden können. Doch abermals wimmelt es von Logik- und Programmfehlern; so konnte ich im Test kein einziges Mal den »Satelliten«-Einsatz annehmen – dies führte bei Dutzenden von Versuchen zum Absturz. Da mir so eine militärische Laufbahn verweigert blieb, war ich am Ende der Testphase laut Elite-Bewertung zwar »kampe-

tente«, militärisch aber nach wie vor ein »Außenstatter«. Trotz dieser Einschränkungen könnte man Spaß mit der atmosphärischen Thargaiden-Hatz haben – durch die Zeitungen hat man tatsächlich das Gefühl, daß sich um einen herum etwas tut. Nett sind z.B. die Bodenmissionen, bei denen ein Gefüßbild zerstört werden muß. Doch die Raumkämpfe sind immer noch sehr schlecht gelöst – jedes mir bekannte Konkurrenzprodukt bietet ein besseres Fluggefühl. First Encounters ist somit ein klarer Kandidat für ausgiebige Probespielen vor dem etwaigen Kauf.



In der Zeitung wird unser geliebtes Attentat angeprangert

Übernahme von alten Frontier-Spielständen

möglich. Von seinem spärlichen Anfangskapital kauft man sich einige Waren und verschreibt diese gewinnbringend im Nachbarsystem. Mit zunehmendem Handelserfolg können Sie zusätzliche Ausrüstungsteile erstehen und später sogar eines von rund 40 anderen Raumschiffen. Neben dem Handel kommt man durch Passagierbeförderung, Bergbau, Piraterie und Spezialaufträge zu Geld. Auch das Militär sucht nach Söldnern, die durch schwierige Einsätze langsam die Rängeleiter emporklettern. Außerdem existiert nach der altbekannten Kampfbewertung, die einen anfänglich »harmlosen« Piloten nach mehreren tausend Abschnüssen als »Elite« einstuft.

Wer Frontier gespielt hat, findet sich mit First Encounters sofort zurecht – alle wesentlichen Programmteile wurden übernommen, verschiedene Fehler ausgemerzt. Es genügt nun ein schneller Klick auf den Stationsnamen, um einen bestimmten Raum-



## im wettbewerb

Verglichen mit dem schwachen Vorgänger ist First Encounters zwar in mehreren Punkten verbessert worden, doch zum thematisch ähnlichen Privateer besteht ein deutlicher Abstand. Moderne Weltraumspiele mit schmucker Super-VGA-Grafik – allerdings ohne Handel und Raumschiffung – sind Renegade Legions und Wing Commander 3. Während bei ersterem vor allem das Fluggefühl überzeugt, verwöhnt Origins Technik-Boliden mit spannenden Missionen und kinareifem Filmsequenzen.

Wing Commander 3	89
Privateer	85
Renegade Legions	75
FIRST ENCOUNTERS	59
Frontier	49



**DARK FORCES**  
Kämpfe gegen das Böse und vernichte die imperialen Truppen. Es gibt nur eine Chance dem Todesstern zu entfliehen. STAR WARS Feeling...

nur 97,-



**BIOFORGE**  
Finde Deine Identität, und versuche in 24 Kampfabenteuern die wahnhaften Pläne eines Wissenschaftlers zu durchkreuzen!

nur 87,-



**SUPER KARTS**  
Das Mega-Rennspiel von Virgin. 16 Rennstrecken, 2-Spieler Modus oder über Netzwerk mit bis zu 8 Spielern. Vorsicht, wenn der Chef naht!

nur 87,-



**LOST EDEN**  
Suche das Paradies und laß Dich in ein Land vor unserer Zeit zurückversetzen. Keine Zivilisation aber genug Abenteuer für viele Stunden!

nur 77,-



**NBA LIVE '95**  
Basketball der Superlative. Alle 27 NBA-Teams, die Spielpläne der 94er und 95er Saison. Für 1-4 Spieler... verdammt nah an der Realität!

nur 87,-



**PSYCHO PINBALL**  
Suchtgefahr! Einmal angefangen kommen Du nicht mehr los. Dieser Flipper ist nicht normal, die Kugel rollt zu Du selbst unter Strom!

nur 67,-



**US Navy Fighters**  
Die momentan technisch fortgeschrittenste Flugsimulation! Fotorealistische Grafiken kommen das Pilotenherz höher schlagen!

nur 87,-



**Action Replay**  
Come Over? Mit Action Replay hörst der Frust auf. Unendliche Leben, unbegrenzte Anzahl von Waffen, Screen Grabber. Neueste Version 4.3!

nur 147,-



**X-com Terror from the Deep**  
Neurotisch, Angst, Panik? Nur Du kannst die Menschheit retten, die Erde ohne Dich verloren! Mit der richtigen Taktik schaffst Du UFO. 2!

nur 87,-



**Master of Magic**  
Eine einmalige Kombination aus Strategie und Fantasy. Setze Deine magische Kraft richtig ein und beherrsche Dich beim Erobern.

nur 87,-



**Wings of Glory**  
Kein Radar, kein Funk, keine Raketen Lenk waffen oder sonstige moderne Hilfsmittel. Hier gibt es nur fliegen und um's überleben kämpfen!

nur 77,-



**Wingman Extreme**  
Der ultimative Joystick vom Logitech. Nicht nur für Piloten! 1 Rundblickschalter, 4 Schnellfeuerknöpfe, 2,10m Kabel, robust und standsicher!

nur 87,-

**Wir machen Spiele preiswert - JE-Computer**

Natürlich haben wir noch viel mehr Spiele und das ist natürlich nur ein Auszug aus unserer Liste, weil 3000 Spiele sind auf Lager und außerdem machen wir auch mit Hardware und das zu tollen Preisen. z.B. ne 340MB Festplatte für 289,- und das 4-fach CD-ROM von Mitsumi kostet bei uns nur 309,-. Bei den Spielen sind die Preise in den Läden ab und etwas teurer.

**Jetzt 2 x in Berlin**

Stubenrauchstraße 73  
12161 Berlin-Friedenau  
(2 Minuten vom U-Bahnhof Fried. Wilh. Pl.)  
☎ (030) 852 80 42  
852 82 19  
Fax: (030) 852 80 94

Buddestraße 18  
13507 Berlin-Tegel  
(am U-Bahnhof Tegel, 10 Minuten vom U-Bahnhof Tegel)  
☎ (030) 433 92 93

**JE-COMPUTER**  
Das Klingelgedruckte:  
Alle Preise inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten (10, DM)  
Veröffentlicht: 23. April 1995  
Je nach Spiel, Menge, Lager, muß tragen! Ist bei uns, Lief. ist gut! Je nach, Peter kommt später. Bei uns ist bester. Doch sonst Captain Kell, P. bei der Schule und alles mehr, auch den besten Lief. den wir haben! (030) 433 92 93





fung eine Raumstation angreift, darf ungläubig mit ansehen, wie die meisten Palizeiraumschiffe beim Start ohne Beschuß explodieren. Kommt man während der Zeitungslektüre in einem planetaren Raumhafen auf die Leertaste, löst sich dadurch ein Schuß, weshalb man prompt von der Palizei zerstört wird. Und wenn man nach langem Sparen endlich ein Riesenraumschiff hat, erhält man kaum nach Militäraufträgen: Diese setzen nämlich auf einen »Militärantrieb« voraus, und der ist für große Schiffe unseren Kenntnissen nach nicht zu bekommen.

Viele Fehler trübten den Spielspaß. So stürzte die uns vorliegende deutsche Verkaufsversion häufig ab; vereinzelt konnte man wegen eines Programmfehlers nicht mehr starten. Die Ausführung eines sogenannten »gewaltigen Fehlsprungs« im Hyperraum bringt den überraschten Piloten ohne Vorwarnung wieder zum Startbildschirm des Programms. Wegen der Absturzhäufigkeit und dem anfänglich zu hohen Schwierigkeitsgrad empfiehlt es sich, ständig zu speichern. Doch ab etwa 40 Spielstunden passen diese nicht mehr auf den Bildschirm, so daß sie auch nicht mehr geladen werden können. Abhilfe schafft nur manuelles Löschen einiger Dateien unter DOS - buh! Der Autopilot schickt einen ab und zu durch eine Planetenoberfläche, viele Texte sind verstümmelt (z.B., Variablenname statt Credits-Anzeige), eine Planeten-Suchfunktion fehlt unsinnigerweise. In den Raumstationen stehen zwar immer mehrere sündhaft teure Schiffe zur Auswahl, aber nur ein oder zwei Jabsuchende - das Warten auf fehlende Crew-Mitglieder kann Monate dauern. Wer zwecks Steigerung seiner Kampfeinstu-

Die teils gerenderte, teils textur-verschönerte VGA-Grafik kann es mit prachtvollen Genre-Vertretern à la »Wing Commander 3« nicht aufnehmen; gelungen sind hingegen die zahlreichen Musikstücke. Die CD-Version unterscheidet sich von der Floppyvariante durch etwa 300 mäßige Videoschnipsel, in denen Schauspieler nicht-interaktive, inhaltlich uninteressante Gesprächssetzen vor sich geben. Neben der gut geschriebenen Anleitung liegen dem Spiel neun Kurzgeschichten bei. Bis kurz vor Redaktionsschluss erschienen zwei Patches für die englische Version von First Encounters; mehr dazu finden Sie im Bug-Report dieser Ausgabe. (Ita)

(1a)

## first encounters

<b>Spiele-Typ</b>	Strategien-/Actionspiele	Freies RAM: min. 570 KByte + 3 MByte XMS
<b>Hersteller</b>	Gemtek	Festplattenplatz: ca. 5 MByte
<b>Ca.-Preis</b>	DM 100,-	CD-Beladung: ca. 540 MByte
<b>Kapazität</b>	— (CD-Version)	
<b>Anleitung</b>	Deutsch; gut	Besonderheiten: Frontier-Spielstein-De übernahm; Floppy-Version erhältlich.
<b>Spieltext</b>	Deutsch; gut	
<b>Bedienung</b>	Befriedigend	Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.
<b>Anspruch</b>	Für Fortgeschrittene	
<b>Grafik</b>	Befriedigend	
<b>Sound</b>	Befriedigend	

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.





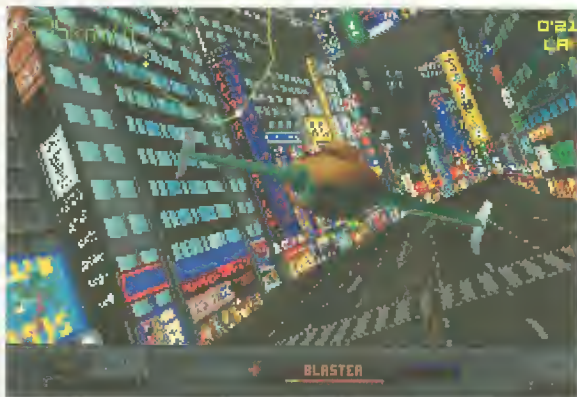
# SLIPSTREAM 5000

Wallten Sie schon immer mal mit 600 km/h durch einen engen Tunnel rasen? In Gremlins rasantem Rennspiel »Slipstream 5000« ist das kein Problem.

**A**utorennen auf der Straße? Pah, wie langweilig. Wenn Sie wirkliche Action wollen, müssen Sie schon in die Luft gehen. 600 Stundenkilometer sind kein Problem, enge Straßenschluchten und schießwütige Gegner schon eher. »Slipstream 5000« ist kein Rennspiel für Angsthasen, sondern eher für Leute, die den Fünfer-Looping auf dem Rummel als Morgengymnastik fahren.

Wer glaubt, seinen Mogen im Griff zu haben, schwingt sich wohlgenut hinter Tostatur, Maus oder Joystick und beteiligt sich am Zeitvertreib der gelangweilten Kids aus einer nahen Zukunft. Zehn junge Heißsporne rasen in ihren aufgestylten Kisten durch die Straßenschluchten Chicagos oder Tokios, durch oltehrwürdige Pyramiden, unter der Tower Bridge hindurch oder auch mal den Amazonas entlang. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Kurse, auf denen Sie Ihr Können beweisen müssen.

Teilweise fliegen Sie im Freien, doch immer wieder quälen sich die Piloten durch enge Tunnel, meistern schmale Kurven oder nehmen plötzliche Steigungen – ohne dabei das Tempo zu verringern. Die starke Konkurrenz nutzt jeden Fehler gnadenlos aus und broust on einem vorbei – hier helfen nur noch die Extras, mit denen Sie das Vehikel aufrüsten. Mit genügend Kapital bout mon sich einen stärkeren Turbo ein oder klemmt sich ein paar Raketen an sein Gefährt.



In Tokio rasen Sie durch die hell erleuchteten Straßenschluchten

Um on das nötige Kleingeld zu kommen, müssen Sie nicht nur in die Punkteränge fliegen, sondern auch Dollar-Symbole entlang der Kurse aufsammeln. Blaue Symbole reporieren den Antrieb, die Steuerung, laden den Turbo wieder auf oder bringen dank eines »Boost« den Motor kurzzeitig auf Touren. Allerdings gibt es auch rote Icons, die Ihre Steuerung für ein paar Sekunden gehörig durcheinander bringen.

Vor Spielbeginn entscheiden Sie sich fürs Training, ein einzelnes Rennen auf einem beliebigen Kurs oder eine Meisterschaft mit ollen Strecken. Wer einen Mitspieler zur Hand hat, liefert sich dank des flotten Split-Screen-Modus' ein Duell an einem

florian stangl

Darauf haben alle gewartet, denen Rennsimulationen zu kompliziert und friedlich waren. Einfach rein in den Gleiter, ein letztes Gebet und dann Valgas – so schön kann rasen sein. Wer bei 600 Stundenkilometern in einem engen Tunnel nicht automatisch seinen Kopf einzieht, hat entweder Nerven aus Stahl oder eine gute Lebensversicherung.

Dank der exakten Steuerung manövrieren Sie den Gleiter feinfühlig an Vorsprüngen vorbei, hängen sich ans Heck eines Gegners, aktivieren kurz den Turbo- und Tschüss... Wer erst einmal die freudigen Hochgefühle erlebt hat, wenn ein Kontrahent überholen will und vall in die Wand kracht,

wird den Jaystick so schnell nicht mehr weglegen.

Slipstream 5000 ist ein reines Rennspiel, deswegen sollten Sie keine zu hohen Erwartungen an die Abwechslung stellen. Außer rasen, Extras sammeln und den Flitzer aufrüsten hat man nicht viel zu tun. Das ganze ist aber optisch eindrucksvoll verpackt und packend genug, um sich äfters an die Pale Pasition zu spielen.

Erfreulich gut gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus am geteilten Bildschirm. Zwar ist die Sicht etwas eingeschränkt, aber der Gaudi tut das keinen Abbruch, wenn man seinen Freund in den verwinkelten Kursen ausmanövriert.



Ist ein Gegner zu schnell, helfen gezielte Lasersalven.





Per geteiltem Bildschirm rosen zwei Spieler gleichzeitig

PC oder verbindet zwei Rechner per Modem, Nullmodem oder Netzwerk. Nach dem Aufrüsten des Gefährts in der Box wird vor dem Start nach der Kurs gezeigt. Ein Gleiter düst über die Strecke, die Sie aus verschiedenen Blickwinkeln unter die Lupe nehmen dürfen. Per Sprachausgabe wird jede Stelle kommentiert und mit gutgemeinten Ratschlägen nicht gespart.

Das Rennen selbst fliegt man am besten mit der Sicht aus dem Cockpit, obwohl auch Ansichten von außen oder nach hinten möglich sind. Auf Wunsch wird ein Rückspiegel eingeblendet, der zwar etwas die Sicht nach vorne nimmt, dafür aber anzeigt, ob sich ein Konkurrent an Sie heranschleicht. Werden Sie über-

holt, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie jagen dem Gegner ein paar Lasersalven ins Heck und hoffen, daß er dadurch gegen eine Wand schleudert. Oder Sie aktivieren im richtigen Moment den Turbo und ziehen an einer günstigen Stelle an ihm vorbei.

»Slipstream 5000« beinhaltet neben der reinen Action auch eine kleine taktische Aufgabe. Sie müssen entscheiden, ob Ihnen ein Spitzenplatz wichtiger ist als nützliches Kapital, das Sie durch Aufsammeln der Bonus-Icons erhalten. Gerade zu Beginn einer Saison ist die Investition in einen stärkeren Turba kostspielig, aber höchst empfehlenswert. Wer weniger Wert auf Geschwindigkeit legt, baut sich Extrawaffen ein und pustet seine Konkurrenten auf unfaire Art aus dem Rennen.

Ob Sie für taktische Überlegungen während des Rennens nach Zeit haben, steht angesichts der rasanten Flüge auf einem ande-

ren Blatt. Irrsinnig schnell stürzt man sich in enge Tunnels wie das sprichwörtliche Kamel ins Nadelöhr, schrammt haarscharf an Varsprüngen vorbei und knallt scham mal in einen Gegner. Wer einmal ins Trudeln gerät, schließt am besten die Augen, bis sich die schwindelerregende Taumelei wieder gelegt hat.

In den breiten Canyons oder Straßenschluchten finden Sie ein wenig Zeit zum Lufthalten, bevor die nächste Engstelle wartet. Die mit Texturen verkleideten Rennstrecken schaffen ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit und ermöglichen ein zielsicheres Manövrieren. Dazu kommen passende Soundeffekte wie applaudierende Zuschauer, wenn Sie an den Tribünen vorbeirasen oder der pfeifende Wind, sobald der Gleiter in einen Tunnel taucht. Liefern Sie sich ein Duell mit einem Konkurrenten, kommentiert eine charmante Frauenstimme Ihre Position im Rennen zu jeder neuen Runde. (fs)



Das obere Bild zeigt die schnellste Grafik-Einstellung ohne Details, darunter sehen Sie den rechenintensiven Modus mit allen Texturen



Mit stärkeren Motoren sind Sie der Konkurrenz überlegen – wenn Sie genug Kopit-hoben



## im Wettbewerb

Unter den futuristischen Rennspielen hat Gremlins 3D-Flitzer dank schnittiger Grafik und peckender Duellen keine direkte Konkurrenz. Das grafisch flotte Delta V ist spielerisch zu drübe – Spannung suchen Sie vergebens. Cyberrace verwendet zwar die Voxel-Grafik von »Comanches«, doch dank der verunhüteten Steuerung und fehlender spielerischer Elemente wird es zu einem endlosen Boxenstop verdannert. Wer echte Autos fahren will, ist mit der anspruchsvollen Simulation NASCAR Racing bestens bedient. Ein ähnlich beeindruckendes Fluggefühl im Tunnel wie Slipstream 5000 finden Sie bei Descent, das aber komplexere Levels und mehr Abwechslung hat.

Descent	90
NASCAR Racing	88
SLIPSTREAM 5000	74
Delta V	46
Cyberrace	27



## slipstream 5000

> 286 > 386/486 > VGA > Super VGA > Soundblaster > S-Video Pro > General MIDI > CD-Audio > Maus > Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Gremlin Interactive
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; gut (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 480 KByte  
+ 1 MByte EMS  
Festplattenplatz: ca. 20 MByte  
CD-Belegung: ca. 40 MByte

Besonderheiten: Komplett deutsche Version in Vorbereitung. Mehrspieler-Modus per SplitScreen, Modem, Nullmodem oder Netzwerk.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.





# MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS



**Nachschub für Teppichbändiger: Die erste Erweiterung zu »Magic Carpet« bietet 25 neue Welten.**

**P**eter Molyneuxs »Magic Carpet« war einer der Renner des letzten Weihnachtsgeschäfts: Mana-Sammeln zwecks munteren Zauberns war zwar eigentlich schon ein alter Hut, auch Actionspiele und Flugsimulationen gab es seit einer halben Ewigkeit. Doch an einen Teppichflugsimulator mit »Populous«-Anleihen vor einem magisch-orientalischen Hintergrund hatte bis dato noch niemand gedacht. Ziel des rasanten 3D-Spiels ist es, zahlreiche Welten dadurch »instandzusetzen«,

Ein Drache und mehrere Djinns haben es hier auf uns abgesehen

daß man eine bestimmte Anzahl an Mana sammelt und in seinem Schloß speichert. Diesen Vorhaben stehen bössartige Monster sowie bis zu acht Konkurrenz-Teppichflieger entgegen. Letztere können im Netzwerkmodus auch von menschlichen Spielern übernommen werden – Schodenfreude und Frusterlebnisse sind dabei garantiert...

Wer nun aber als mutiger Flatterflieger am Ende von Magic Carpet dochte, seinen magischen Gobelin endlich an die Wand hängen zu dürfen, hat sich zu früh gefreut: In einem Traum erfährt unser Held von den »verlorenen Welten«, die ebenfalls auf ihre Befreiung warten. »Hidden Worlds« ist eine Add-On-CD zu Magic Carpet und funktioniert nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. Man trifft nicht nur auf einige neue Monster, sondern auch auf wesentlich größere Ansammlungen alter Gegner – wo vorher eine geflügelte Bestie für Aufregung sorgte, bekommt man es jetzt mit einem ganzen Schwarm zu tun. Im Gegenzug haben die Programmierer



Die neuen Eisländschaften sind deutlich schwieriger geraten, als die Wiesen-szenarios des Originals

So eine Gemeinsamkeit: Ein Gegner fackelt gerade den Wald ab, in dem wir uns ein Extra schnappen wollten.

einen zusätzlichen Kampfzauberspruch eingebaut: Der »Homing Meteor« kümmert sich zuverlässig selbst um hartnäckigste Monster. Wichtigste Neuerung des Erweiterungspakets sind die Levels: 25 neue Ein-Spieler- sowie zehn Netzwerk-Szenarios geben genug Stoff für elliche durchwachte Nächte her. Die Landschaftsgrafiken und Schloß-Layouts wurden komplett überarbeitet, die Mano-Hotz spielt nun in unwirtlichem Gebirgs- und Eisestrain.

Es versteht sich von selbst, daß die Spielstufen im Vergleich zu Magic Carpet nicht unbedingt einfacher geraten sind – der erste Level ist von der Schwierigkeit her ungefähr mit dem zehnten des Hauptprogramms zu vergleichen. Einsteigern sei deshalb dringend empfohlen, erst einmal Magic Carpet durchzuspielen, bevor sie sich an Hidden Worlds heranwagen. (la)

jörg langer

Auch nach einem halben Jahr hat das Spielprinzip von Magic Carpet nichts von seiner Faszination verloren: Schöne Grafik, actionreiche Kämpfe, abwechslungsreiche Levels und fiese Gegner verbinden sich zu einem hochmotivierenden Ganzen. Da man beim Schießen nicht sanderlich genau zielen muß, ist das Spiel auch für Taktiker eine Herausforderung, denn ohne einigermaßen durchdachten Plan

lassen sich die späteren Levels kaum lösen. Hidden Worlds ist nochmal ein gutes Stückchen schwieriger geraten, als das Original – genau das Richtige also für erfahrene Teppich-Gracks. Grundlegende Neuerungen darf man aber nicht erwarten, die Zusatzwelten dienen als »Lückenbüßer« im positiven Sinne, bis dann (verursachtlich) im Herbst diesen Jahres Magic Carpet 2 erscheint.



## magic carpet: hidden worlds

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI Maus Joystick

**Spieler-Typ** Strategie/Action  
**Hersteller** Bullfrog  
**Ca.-Preis** DM 50,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; gut  
**Spieltext** Deutsch; gut  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene und Profis  
**Grafik** Sehr gut  
**Sound** Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte  
Festplattenplatz: ca. 1 MByte  
CD-Beladung: ca. 15 MByte

Besonderheiten: SVGA-Grafik bei 16 MByte Speicher. Läuft nur mit Magic Carpet-Hauptprogramm.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



# TUTTO COMPLETTI

## Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstöß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

## Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

## Ausgabe 5/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls Arena • ...

## Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieltests: Al-Quadim, Sim City, Fifa Soccer, Sam & Max, Anstoss u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent • ...

## Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschweif, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privateer, Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

## Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdruker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, Armada, NHL, Hockey '95, TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Outpost, Inherit the Earth, Pizza-Connection • ...

## Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM • Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinball Dreams Deluxe, System Shock • ...

## Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Colonization, Fifa Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

## Ausgabe 12/94 (CD vergriffen)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Golfkurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, NASCAR Racing, Kyandia 3, Malcolm's Revenge • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung System Shock • ...

## Ausgabe 1/95 (CD vergriffen)



Das war '94: Spiele, Jahresinhalt; Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The Incredible Machine 2 • Tips & Tricks: BMH, Magic Carpet • ...

## Ausgabe 2/95 (auch mit CD)



3D0-Blaster im Test • Starhülle für OS/2 • Monty Pythons CD-ROM • Tests: Cyberia, Wing Commander 3, System Shock enhanced CD, Panzer General • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Quest 7, Kyandia 3 • ...

## Ausgabe 3/95 (auch mit CD)



CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test • Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs • Tests: Descent, Woofur und die Schnibblie, Legions • Tips & Tricks: Cyberia, Heretic, Wing Commander 3 • ...

Sie können auch die Karte in der Heftmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

## JA Ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankkredit:

PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): \_\_\_\_\_ DM

PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): \_\_\_\_\_ DM

PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): \_\_\_\_\_ DM

PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 3/95): \_\_\_\_\_ DM

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): \_\_\_\_\_ DM

Gesamtsumme: \_\_\_\_\_ DM

Konto-Nr. \_\_\_\_\_ GLZ/Bankverbindung  
oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Strasse \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Unversch. \_\_\_\_\_

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**  
Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag  
Leser-Service, CSJ,  
Postfach 14 02 20,  
80452 München



# PYROTECHNICA

Friedliche Forscher sitzen im buntgeputzten Cyberspace fest und wollen von Ihnen gerettet werden.

Was ist schwarz mit bunten Tupfen und bewegt sich? Genau, der Cyberspace. Exakt in dieser ominösen Sphäre düsen Sie mit einem Pyradactyl genannten virtuellen Raumschiff durch die engen Gänge eines Gebäudekomplexes auf einem fremden Planeten. Ihre Aufgabe: Befreien Sie das darin gefangene Forscherteam, das wichtige Daten sammeln sollte und bringen Sie beides zurück.

»Pyrotechnica« ist ein Ballerspiel mit viel Action – nicht mehr und nicht weniger. Als Waffen stehen dem Spieler mehrere Raketen, Granaten, Laser und Minen zur Verfügung. Diese sind dringend nötig, denn die zahlreichen Gegner machen Ihnen das Leben schwer, vor allem die Raketenstationen schießen sich schnell auf das Pyradactyl ein. Um sich in den verschachtelten Gängen zu orientieren, hilft eine Karte, die von der Seite und von oben eingeblendet wird. Wichtige Stellen wie der Ausgang sind markiert und so relativ leicht zu finden. Bewar Sie jedoch das Gebäude verlassen



Die Explosionen bringen farbenfrohe Abwechslung in die schwarzen Tunnel

dürfen, muß das Energiegitter geknackt werden, indem Sie den Stranggenerator zerstören. Außerdem finden Sie nach diverse Gefangene, die als Flügelmänner dienen und sich hervorragend eignen, gefährliche Bereiche zu säubern.

Gelegentlich stößt man auf Energiestationen, die je nach Farbe das Raumschiff reparieren, die Waffensysteme verstärken oder das Punktekonto erhöhen. Den Spielstand sollten Sie häufig speichern, denn trotz dreier Schwierigkeitsgrade machen es Ihnen die Gegner nicht leicht, erfolgreich zu sein. Als kleine Abwechslung dürfen zwei Spieler nacheinander je drei Minuten antreten und möglichst viele Punkte scheffeln. Beide fliegen im selben Level und profitieren von den Abschüssen des Kallegen, so daß der zweite Spieler anfänglich leichte Vorteile hat.

Die Grafik von Pyrotechnica erscheint auf den ersten Blick verwirrend. Der schwarze Hintergrund wird von bunten Kästchen unterbrochen; jeder Schuß färbt während des Flugs die Wände ein und Explosionen sorgen für die reinsten Farbtönen. Ansonsten gibt sich die Optik eher spartanisch: Die Gegner und das eigene Raumschiff sind schattierte Polygone, die relativ simpel aufgebaut sind.

(fs)



Diese Energiesperre müssen Sie ausschalten, um in den nächsten Level zu gelangen

florian stangl

Nicht schön, aber schnell – saviel zur Grafik von Pyrotechnica. Die schwarzen Tunnel mit den bunten Kästchen erinnern stark an moderne Kunst, die Polygone-Gegner dagegen verdrängen an längst vergangene Zeiten der C64-Ära. Wenigstens haben sie auch schwächere Rechner keine Probleme mit der Geschwindigkeit.

Wie bei der ewig gleichen Grafik mangelt es auch spielerisch an Abwechslung. Man fliegt durch die Tunnel, sucht seine Flügelmänner, zerstört den Generator und beginnt im

nächsten Level alles von vorne. Von Anfang an stehen alle Waffen zur Verfügung, es gibt keine Extras oder taktische Herausforderungen. Das einzig reizvolle ist die Orientierung in den teils komplexen Levels. Die 2D-Karten (warum nicht 3D wie in »Descent«?) sind zwar halbwegs hilfreich, aber sinnvoller ist es, sich nach den farbigen Markierungen der Gänge zu richten. Allerdings ist es bei Höchstgeschwindigkeit fast unmöglich, etwas zu erkennen, geschweige denn, auf Gegner zu reagieren.



pyrotechnica

720 386/486 VGA

Super VGA

Soundblaster

5-Blaster Pro

CD-Audio

Spiel-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Actionspiel

Psychosis

DM 100,-

–

Deutsch: befriedigend

Englisch: leicht

Gut

Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ausreichend

Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 2,5 MByte XMS  
Festplattenplatz: ca. 14 MByte  
CD-Belegung: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade; Zwei-Spieler-Modus; Identische Disketten-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.





AUF DEN INHALT KOMMT ES AN.

Ob OS/2, Windows oder andere Systeme: DOS, eine der führenden PC Zeitschriften, ist umfassend, fachlich tiefgehend, extrem anwenderfreundlich und informativ. Setzen auch Sie auf den Inhalt und sichern Sie sich jeden Monat wahre Happy Hours. Jetzt neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler! DOS – die ganze Computer-Welt!

DOS wird jeden Monat 1,4 millionenmal gelesen. Quelle: AVA 1994.

Monat  
für  
Monat  
Happy  
Hours:

DOS –  
die ganze  
Computer-  
Welt.





# MACHIAVELLI

Die Mocher von »Hammer of the Gods« melden sich mit einer Handelssimulation im mochiavellischen Italien zurück.

**D**er Venezianer Niccolò Machiavelli (1469 – 1527) ist aufgrund seiner zynischen Werke über die politische Struktur des spätmittelalterlichen Italiens bekannt. Er beschrieb unverschämte Strategien und Mechanismen, mit denen die Stadt- und Nationalstaaten Macht ausübten. Mit diesem Politiker hat »Machiavelli – The Prince« allerdings nicht sonderlich viel zu tun. Es handelt sich schlicht und ergreifend um eine Handelssimulation im Italien des 13. und 14. Jahrhunderts. Ausgangspunkt und Zentrum des Spiels ist Venedig, in dem vier Familien nach der Macht streben. Trotz aller Konkurrenz sollten die Familien ab und an zusammenarbeiten – schließlich ist Venedig nur ein Stadtstaat unter vielen, vor allem die benachbarten Metropolen Florenz und Genua schielen neidisch auf die Lagunen-Stadt. Deshalb versucht man zwar alles, um die Konkurrenten durch Intrigen und den einen oder anderen kleinen Mordanschlag zu beschäftigen; niemals aber, sie vollständig zu vernichten.



Wenig aufregende Kämpfe: Einige Einheiten verschwinden, schon hat eine Seite gewonnen.

verschieden: Machiavelli betont nicht das Erobern von Städten, sondern das Anhäufen politischer und finanzieller Macht. Man kauft sich Karawanen und Schiffe, belädt sie mit Gütern und errichtet Vorratslager. Glücklicherweise lassen sich die Handelsrouten automatisieren; mit wenigen Mausclicks bestimmt man,

was zwischen bis zu vier Städten hin- und herversoben werden soll. Auch sonst nimmt einem das Programm viele Routinearbeiten ab: Da jede Stadt für die etwa 20 Güter nur eine bestimmte Nachfrage hat, werden überzählige Waren solange im Vorratslager gestopelt, bis sie sich mit Gewinn verkaufen lassen. Andererseits kaufen die Depots auf Wunsch auch selbstständig Waren an. Außerdem läßt sich jederzeit ein aktueller Preisvergleich zwischen allen bekannten Städten aufrufen.

Das Spielfeld enthält große Teile Europas und Asiens, sowie den afrikanischen Kontinent. Dementsprechend werden die Städte als christlich, arabisch oder asiatisch eingeordnet, was Auswirkungen auf den Handel und mögliche Konflikte hat. Zu Beginn verfügt jeder Spieler nur über eine sehr un-



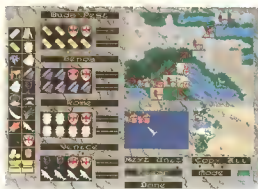
## im wettbewerb

Hanse stellt ein unkompliziertes Handelsspiel dar, das vor allem im Freundeskreis Spaß machen kann. Hammer of the Gods sieht ähnlich aus wie Machiavelli, bietet aber mit spannenden Taktikkämpfen und Güterquests mehr Abwechslung. Merchant Prince ist inhaltlich mit Machiavelli verwandt, aber grafisch und in der Bedienung deutlich schlechter. An der Spitze der Handels- und Entdeckungsspiele behauptet sich noch immer das in Ehren ergraute Pirates Gold: Abwechslungsreiche Landkämpfe, Degenuelle und Seeschlachten halten den Spieler lange bei Laune.

Pirates Gold	82
Hammer of the Gods	75
MACHIAVELLI	67
Merchant Prince	56
Hanse – Die Expedition	57



Als Papst kann man alle paar Jahre einen Kreuzzug anordnen



Der Handel läßt sich durch Vorgabe fester Routen automatisieren

Nach Start des Programms fällt eine deutliche Verwandtschaft zum Wikinger-Epos »Hammer of the Gods« auf, das ebenfalls von der Softwareschmiede »HDI« stammt. Inhaltlich sind die beiden Spiele aber grund-

## PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

PC PLAYER plus Ausgabe 10/94 bis 12/94: DM 12,50; 1p Ausgabe: DM 9,-

<input type="checkbox"/>	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

## PC PLAYER/PC PLAYER plus Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	<input type="checkbox"/>	DM	<input type="text"/>

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

## Im Abonnement sparen Sie fast

# 15%

Der Klassiker:  
PC PLAYER, das  
unschlagbare Spiele-  
Magazin 12 x im Jahr  
bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe:  
PC PLAYER plus.  
Ihr dickes Plus – 12 x  
im Jahr Magazin mit  
CD-ROM.

## PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover  
heraus, legen Sie es in  
eine CD-Box und Sie  
haben den Überblick  
Ihrer PC PLAYER plus  
CD-Sammlung.



## 6/95



Barn to be wild:  
**FULL THROTTLE**  
(Vollgas)

Grüner Filz und  
schwere Kugeln  
**VIRTUAL POOL**

Ein komplettes Spiel  
**MAGIC OF ENDORIA LIGHT**

Hau den Lukas  
**SUPER STREET  
FIGHTER 2 TURBO**

Schachmatt in 3D  
**VIRTUA CHES**

Ab sofort mit **TECHNIK-TREFF ONLINE!**

Antwort

DMV-Verlag  
PC-PLAYER/PC PLAYER plus  
Aboservice CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil  
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil, ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück

Marnie

Straße Nr.

Land-PLZ, Ori

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.  
Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- \*  
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,- \*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung  
Studentenabo nur mit Immatrikulationsbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich  
DM 62,-\*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-\*)

Datum, 1 Unterschrift

**Widerrufsgarantie:** Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum: 2. Unterschrift:

Ich erlaube Ihnen, mit interessante Zeitschriftenangebote kostenlos zu unterbreiten. (ggf. streichen)  
Auslandspreise auf Anfrage

120 55

Bitte mit  
80 Pfennig  
reimachen,  
falls Marke  
zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag  
PC-PLAYER/PC PLAYER plus  
Leserservice, CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München

## PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name \_\_\_\_\_

Straße Nr.

F17 On

☐ Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.

BLZ Bankverbindungen

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).  
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland

Unterschrift

N2P 54

### Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	SHARE	Shareware aus PC Player 6/95
	AUFSCHEWU	OCEDIMATE	OCEDIMATE
	ENODRIA	WINWAR2	WINWAR2
	FCGEMO		
	FTDEMO	BTX	BTX KIT-Docader 1.0R2
	KART		
	LASTOYN	TECHNIK	Technik Treff Online
	MONTY		
		OATAPLAY	Oatenplayer
	POOLOEMO		
	SF2TURBO	TESTPLAY	Testplayer Biatora
	SPACE		
	TYSEMO	VFW11E	Video for Windows 1.1e
(Windows)	VCHES	PROGRAMM	
	WINLEMM		
		BOOTDISK	Bootdisk Maker
		CODOTOOL	COD-Tools
		COTODLS	CD-ROM Maker
		CCC	DOC 3.0 (DOS Shell)
		CCPDRP	DOC Pic (DOS Shell)
		FSBENCH	Flight Sim 3 Benchmark
		GAMEMWZ	Game Wizard
		IDED	IDE-Platten-Identifizierer
		MT32M	MT32 zur General Midi patchen
		NISIDE	Powermanagement abschalten
		PCKXPUMP	PCKXPump
		PICEM	Beleuchtungen PICEM
		SB16MID	SB16 MIDI Patch
		SBMJPU	Waveblaster in MT-32 schalten
		SCMODE	Soundblaster in MT-32 schalten
		SLOWMO	Slow Motion
		THRUPTU	Benchmark in THRUPTU
		UNIVE	Universal VESA
		V400	Vesa-Fix für Spee und andere
		VGAENBEN	VGA-Benchmarks
		WEDPAINT	Wepaint 3.0
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews		
	BLUFFPROG		
	DARODUS		
	FIGHTLIT		
	TERMEVELD		
	STRIPE		
PATCHES	Patches & Updates		
	FIRSTENC		
	INSFACE		
	WAGNEWS		
	NASCAR USA		
	OLDTIMER		
	REPLAY		
	SCRWIN.USA		
USA	TTYCOON		
	WARGRAFT USA		
TIPS	Wegweispestand		
	FIRSTENC		
	NOVASTRM		
	MEGARACE		

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.



## Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7  
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen  
und gleich bestellen!

## Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X  
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
  - Microsoft: Quick C, Macro Assembler
  - Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
  - Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
  - Emulatoren, Demos, BGI-Treiber
- Insgesamt über 11.000 Dateien!

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.

Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.

Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

## Leser-Votum PC PLAYER 6/95

### Wunschkonzert

Diese Artikel haben mir in Ausgabe 6/95 am besten gefallen:



### Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 6/95 am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

### CD-Abstimmung

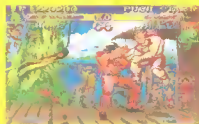
Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

## PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 6/95 - FULL THROTTLE



■ Super Street Fighter 2 Turbo



■ Vollgas - Full Throttle



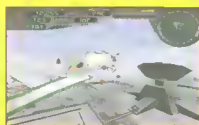
■ The Last Dynasty



■ Magic of Endoria Light



■ Preview & Video: Daedalus Encounter



■ Preview: Terminal Velocity

PC Player plus 6/95 - FULL THROTTLE

Antwort

DMV-Verlag  
PC-PLAYER/PC PLAYER plus  
Redaktion  
Gruber Str. 46a  
85586 Poing

## von.

Name \_\_\_\_\_

Strasse, Nr. \_\_\_\_\_

Land-Flz, Ort

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

1. am meisten argert:

Die momentan beste „Nicht-Spiele“-Software:

Spiele, zu denen ich mir einen  
Nachfolger wünsche:

\_\_\_\_\_

Antwort

Franzis-Verlag GmbH  
Buchabteilung Frau Kain  
Postfach 11 40  
85580 Poing

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

ISBN 3-7723-

Total

6533-7      Toolbox je DM 49,-      DM \_\_\_\_\_

6893-X Visual-Basic-Box je DM 78.- DM

\_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	5,20
--------------------------------------	----	------

Gesamtsumme: DM

Name \_\_\_\_\_

Strasse, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Cn

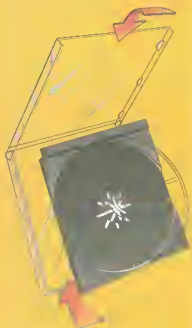
☐ Ich zahle gegen Rechnung☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift

20130252

Hier CD-Cover-  
Vorderseite einschieben



**CD-Cover-Rückseite  
hinter die Plastik-  
einlage legen**



Die VGA-Grafik zeigt übersichtlich Städte, Söldner und Handelseinheiten

genaue Karte, die falsche Küstenlinien zeigt und viele Städte unterschlägt. Bewegt man nun Einheiten in unbekanntes Gebiet, wird Stück für Stück die tatsächliche Karte sichtbar. Wer als erstes eine »neue« Stadt besucht, hat gute Chancen, eine Heiligenreliquie zu finden, womit sich im Abendland gutes Geld verdienen läßt. Anfänglich kann man keinesfalls mit jeder Stadt handeln, viele Wirtschaftszentren verweigern Venedig den Zutritt zu ihren Märkten. Abhilfe schaffen großzügige Geldspenden oder militärische Macht. Letztere manifestiert sich in Stadtruppen und angeheuerten Söldnern, die für viel Geld die venezianische Schmutzarbeit erledigen. Die Leih-Armeen eignen sich auch gut zum Einsatz gegen Briganten, Piraten sowie rivalisierende Familien. Aber Vorsicht: Angriffe auf andere Venezianer müssen Sie mit hohen Geld- und Prestigeverlusten bezahlen – sofern sie bekannt werden...

Wer sich durch Bestechungen rechtzeitig die Mehrheit im zehnköpfigen Senat Venedigs sichert, wird zum Stadtführer gewählt. Dadurch gewinnt man an Ansehen und darf die Steuerrate ändern, sowie vier politische Ämter besetzen: Der oberste Richter kann wahllos Senatoren des Verrats beschuldigen; der Bauminister ist für das Anlegen von Straßen zuständig, Admiral und General für den militärischen Schutz



Der Senat ist fest in der Hand von Familie Machiavello, die auch den General der Stadtruppen stellt



In den Märkten kauft man Vorräte und legt Warenhäuser an

Venedigs. Wer aber die ihm zugeteilten Geldmittel nicht artig für die Ausübung seines Amtes einsetzt, verliert schnell das Vertrauen der Bevölkerung. Die zweite politische Bühne ist der Vatikan: Durch fleißigen Kauf von Kardinalswürden versuchen Sie, den nächsten Papst zu stellen. Als Oberhirte verdient man durch Ablasshandel und

Versehrn weiterer Kardinalsposten, kann Kreuzzüge veranstalten und ganze Städte exkommunizieren. Letzteres wirkt genauso, wie eine Belagerung oder die gefürchtete Beulenpest: Die Verteidigungskraft der Stadtruppen sinkt, der Preis vieler Waren steigt ins Unermessliche.

Reguläre Armeen und Söldnertrupps setzen sich aus acht Truppentypen zusammen, die man allerdings nicht gezielt aufstellen kann. Stattdessen muß man mit denjenigen Soldaten verlieb nehmen, die der jeweilige Kommandant mitbringt. Die Land- und Seeschlachten laufen rein rechnerisch ab, ohne jede Einflußmöglichkeit.

Im Spielverlauf gibt es einige historische Ereignisse, z.B. ruft der Ablasshandel die Reformationsbewegung hervor, die bald eine überaus katholikenfeindliche Armee Richtung Venedig schickt. An Einstellaplatten bietet Machiavello drei Schwierigkeitsgrade, vier verschieden starke Computergegner und das Erstellen einer Zufallskarte. (la)

## jörg langer

Während beim Vorgänger »Hammer of the Gods« durch die Quests und Taktikkämpfe ständig Aufregung herrscht, bewegt sich Machiavello nach kurzer Zeit auf der tristen Wirtschaftsspiel-Schiene: Waren ankaufen, Waren verkaufen, braves Abklappern der Menüoptionen.

Die wenigen Spezialereignisse (Kreuzzüge, Reformation, Angriff der Hunnen) können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es auf Dauer an spielerischer Abwechslung mangelt. Die rein rechnerischen Kämpfe lassen mich kalt, zumal in der

normalen Kartenansicht die Armeenamen nicht angezeigt werden – steuere ich nun gerade die venezianische Heimatarmee oder einen Haufen wilder Söldner?

Auf der anderen Seite handelt es sich bei Machiavello um ein solides Programm, das dem Spieler viele langweilige Standardübungen abnimmt. Wie so oft, gewinnt der Handel bei menschlichen Kontrahenten deutlich an Spaß. Fans von »Hanse« können fast unbesonnen zugreifen, allen anderen aber sei ausgiebiges Probieren empfohlen.



## machiavello

286 386/486 VGA Super VGA SoundMaster S3000 Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spiel-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

Ausleitung

Spielte x1

Anspruch

Bedienung

Grafik

Sound

Strategiespiel

Microprose

DM 130,-

—

Englisch; befriedigend

Für Fortgeschrittene und Profis

Gut

Befriedigend

Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 8 MByte

CD-Belegung: ca. 4,5 MByte

Besonderheiten:

Deutsche Version in Vorbereitung;

(Null-)Modem-Option.

Wir empfehlen: 486er

(min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM,

Maus und Super VGA.







# SLAM CITY

**Booh, bin ich tough: Wer zu viele Nike-Werbespots gesehen hat, findet diese Basketball-Videocliporgie sicher stork.**

**S**ie setzen Ihre Baseballkappe immer verkehrt herum auf? Sie gucken sich MTV und VIVA vor allem wegen der schrillen Werbespots für Sportschuhe an? Und Ihr wallendes Schmus-Shirt tragen Sie so häufig, daß es bestenfalls am Geburtstag von Michael Jordan seinen Weg in die Waschmaschine findet? Dann herzlich willkommen bei »Slam City«, einer Videoclip-trächtigen Aufarbeitung aller Streetball-Klischees. Im Duell Mann gegen Mann treten Sie gegen vier Hinterhof-Helden der Basketball-Subkultur an. Hat man durch wiederholtes Besiegen dieser Mannen eine schlappe Milliarde Punkte auf dem Konto, darf man gegen Scottie Pippen antreten, seines Zeichens Profi bei den Chicago Bulls.

Die gesamte Spielgrafik wird in Form digitalisierter Videoclips gezeigt. Sieht cool aus, aber durch diesen Kniff sind die Interaktionsfreiheiten eingeschränkt. Sie tänzeln von links nach rechts und lösen in dem Moment, wenn des Gegners Deckung nachlässig erscheint, die Korbattacke aus. In der Defensive versucht man, durch gut gefirmtes Händerecken oder Steal-Versuche wieder ans Leder zu kommen. Um ein sicheres Gefühl dafür zu bekommen, in welchem Augenblick die Aktionen am



Jeder erfolgreiche Angriff erhöht Ihre Anzahl an »Respekt-punkten«



Coole Videografik aus der Sicht Ihrer Spielfigur, aber der Handlungsfreiraum leidet darunter

besten eingesetzt werden, bemüht man den Trainings-Modus. Hier können Sie zwar keine Punkte sammeln, bekommen aber ein Halali-Symbol angezeigt, wenn der Gegner gerade einen Slam-Dunk-Durchbruch zuläßt. Für das rechte Hinterhof-Ambiente sollen die eingestreuten Kommentare der

Zuschauer sorgen. Dabei wälzen sich die Designer im Klischee-Sud, daß es nicht mehr feierlich ist. Von der blonden Luxus-Schlampe (laut Anleitung »This is one hot babe«) bis zur fröhlichen Quasselstrippe (»This is one hip young brother«) tummelt sich das reinste Nervensägen-Kabinett am Rande des Spielfelds.

Zwei Versionen sind im Handel erhältlich: Pentium-only (die haben wir getestet) und »läuft auch auf 486« (hat angeblich schlechtere Bildqualität).

(hl)

heinrich lenhardt

Ob Intel durch den Kniff mit dem Pentium-Spezialversion auch nur einen müden Chip mehr verkauft, halte ich für fraglich – spielerisch ist dieses »Einer gegen einen«-Rudimentär-Basketball eine traurige Angelegenheit. Das kommt halt davon, wenn man bei einem Sportspiel 100 Prozent Videoclip-Grafik durchziehen will. Die Interaktion beschränkt sich darauf, den richtigen Zeitpunkt für einen Verstoß abzupassen.

Dann wird entweder das »Erfolg« oder »Nichterfolg«-Video abgespielt und die ganze Prozedur beginnt wieder von vorne. Traditionelle Sportspieler winken nach fünf Minuten dankend ab – das Ding ist zu anspruchlos. Slam City könnte allenfalls jugendliche Einsteiger reizen, die aufs Streetball-Ambiente »voll abfahren«. Dann macht mal, Kids, Papa Lenhardt vergnügt sich indes bei »NBA Live '95«.



slam city

286/486 Pentium VGA Super VGA Soundblaster 16 Blaster Pro 16 CD-Audio Maus Joystick

**Spiel-Typ** Sportspiel  
**Hersteller** Original Pictures  
**Ca.-Preis** OM 100,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Englisch; befriedigend  
**Spieltext** Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)  
**Befriedung** Befriedigend  
**Anspruch** Für Einsteiger  
**Grafik** Gut  
**Sound** Gut

**Freies RAM:** min. 4 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 10 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 2000 MByte (vier CDs)  
**Besonderheiten:** »One on One«-Basketball gegen fünf Computergegner. Zwischenstand läßt sich speichern. Heben der Pentium-Fassung ist eine Version für 486er angekündigt.  
**Wir empfehlen:** Pentium (min. 60 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

37



**Versandtelefon:**  
02803 - 1359  
02803 - 8530  
02803 - 719  
**Fax:**  
02803 - 8161

Montag bis Freitag  
9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz  
Peggenweg 15  
46487 Weel

**Wichtige Mitteilung!!!**  
In unserem Ladenlokal DORTMUND (HÖRDE / Finkengraben)  
Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel. 0231 - 432763  
verkauft man ab sofort bis auf Widerruf auf  
**Versandpreisen!!**  
Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokale Softwarehouse:

44463 Weel / Dudenpassage/ 0281-25922  
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 0281 - 14463  
47608 Geldern / Innenstadt-Clackengasse 13/ 02831 - 87904  
31169 Friedberg/Computer Markt / Kälberstr. 53/ 06031 - 72850

Ladenpreise weichen  
von Versandpreisen ab

## PC 3,5

Aces of the Deep	DV	79,95
Aces a.s. Deep Mission	DV	39,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	149,95
Aladdin	DV	59,95
Alan O'Harra	DV	59,95
Alambreros	DA	154,95
Amored Fut	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Team	DV	35,95
Barndrom	DV	39,95
Blitz	DV	77,95
Blackhawk	DV	64,95
Bundesl. Manager	DV	74,95
Bundesl. Manager -	DV	44,95
Cancon Flogger 2	DA	59,95
Colonel	DV	89,95
Combat Classics	DV	69,95
Cydonies	DA	179,95
Dark Star 2	DA	79,95
Das Ant	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Der Panzergeneral	DA	69,95
Der Panzer	DV	77,95
Der Reeder	DV	74,95
Descent	DA	74,95
Die Siedler	DV	79,95
Discworld	DV	69,95
Dungeon Master 2	DV	79,95
Earth Siege	DV	49,95
Earth Siege Mission	DV	77,95
Elite 3	DV	79,95
FIFA Soccer	DV	59,95
Flamings Tours	DV	59,95
Fight Commander 2	DV	167,95
Frontlines	DV	64,95
Hokum Ka - 50	DA	74,95
Hugs	DV	59,95
Inland, The Sorcerer 2	DV	167,95
Inferno	DV	167,95
Jungle Strike	EV	67,95
Klick & Play	DV	79,95
König der Löwen	DA	59,95
Letztlinge 3	DA	59,95
Master of Magic	DV	84,95
Mediawar 2	DA	119,95
Menzoberran	DA	79,95
Metal Marnes	DA	59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike	DV	119,95
Oldtimer	DV	49,95
Pythondance	DA	69,95
Quest for Glory 4	DV	179,95
Retribution	DA	69,95
Russelshem	DV	69,95
Sens World o' Soccer	DV	159,95
Sim City 2000	DV	74,95
Sim Tower	DV	179,95
Sim Tower	DA	179,95
Simon the Sorcerer 2	DV	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars	DV	54,95
Star Wars	DV	54,95
Stones Racers	DV	64,95
Streetfighter 2 Turbo	DV	167,95
Super Karts	DA	167,95
System Shock	DV	79,95
Theme Park	DV	74,95
The Fighter	DV	89,95
The Fighter Pool	DV	29,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon -	DV	34,95
World Editor	DV	34,95
Ultima 7	DV	149,95
Virtual Pool	DV	179,95
Warcraft	DA	79,95
X-Com Terror...	DV	84,95
X-Wing Compilation Inc.	DV	69,95
Wing und A-Wing	DV	69,95

CD-ROM



deutsche Anleitung

## Psycho Pinball

69,95

## PC-CDRom

11th Hour

1942 Pacific Air War Gold

Aces of the Deep

Aces o. t. Deep Data 3.5"

Across the Rhine

Angels Guard o. t. Fleet

Alan Lugo: Skyrim

Alone i. t. Dark 3

Alone in the Dark 1

Alone in the Dark 1 + 2

Amored Fut

Antares+World Cup

Asari Action Pack

Aufschubung Out

Battle Bugs

Battle Isle 2

Battle Isle 2 Data

Belo

BM Harts Supporter

Burnin' 3

Burning Steel 3

CD-ROM

Colozat+Comlat

Comanche incl. Data 1 + 2 und

10 Bonusmissionen

Conquest & Conquer

Creature Shock

Cyberia

Cyberman

Dark Forces

Dark Sun 2

Das Ant

Das schwarze Auge 2

Descent

## PC-CDRom

Der Panzer

Der Reeder

Die Höhlenwelt Saga

Dungeon Master 2

DXDM 1+2 Utilities

Discworld

Dragon Lore

Dune 2

Earth Siege

Earth Siege Data 3.5"

Endlich!

ELITE 3

DV 84,95

FIFA Soccer

Flamings Tours

Flashback

Flight o' Lamas Quom

Flight Unlimited

Frontlines

CD-ROM

Lost Eden

deutsche Sprachumgabe

84,95

Quality

Harmon of Gods

History Lane 1+18

Inland. Tennis Open

Iron Assault

DV 79,95

Jungle Strike

Kings Quest 7

DV 79,95

Klick & Play

Legacy of Endors

Larry Colles. 1 - 6

Lost Dynasty

Links 386 Pro-2Kurse

Lode Runner

Lost Eden

Magic Carpet

Magic Carpet Data

Master of Magic

Menzoberran

Mephilo

Schachprogramm

CD-ROM

Flight Unlimited

deutsche Version

79,95

CD-ROM

Der Panzergeneral

DA 69,95

Der Panzer

DV 77,95

Descent

DV 74,95

Discworld

DV 69,95

Dungeon Master 2

DV 79,95

DXDM 1+2 Utilities

EV 179,95

Discworld

DV 79,95

Dragon Lore

DV 39,95

Dune 2

DV 39,95

Earth Siege

DV 79,95

Earth Siege Data 3.5"

DV 49,95

Endlich!

ELITE 3

DV 84,95

FIFA Soccer

DV 69,95

Flamings Tours

DV 59,95

Flashback

DV 54,95

Flight o' Lamas Quom

DV 74,95

Flight Unlimited

DV 79,95

Frontlines

DV 79,95

CD-ROM

Lost Eden

deutsche Sprachumgabe

84,95

Quality

Harmon of Gods

DV 59,95

History Lane 1+18

DV 49,95

Inland. Tennis Open

DV 79,95

Iron Assault

DV 79,95

Jungle Strike

EV 179,95

Kings Quest 7

DV 79,95

Klick & Play

DV 79,95

Legacy of Endors

DV 154,95

Larry Colles. 1 - 6

DV 119,95

Lost Dynasty

DV 119,95

Links 386 Pro-2Kurse

DV 64,95

Lode Runner

DV 74,95

Lost Eden

DV 84,95

Magic Carpet

DV 89,95

Magic Carpet Data

DV 99,95

Master of Magic

DV 84,95

Menzoberran

DV 79,95

Mephilo

DV 74,95

Schachprogramm

DV 74,95

CD-ROM

Flight Unlimited

deutsche Version

79,95

CD-ROM

Der Panzergeneral

DA 69,95

Der Panzer

DV 77,95

Descent

DV 74,95

Discworld

DV 69,95

Dungeon Master 2

DV 79,95

DXDM 1+2 Utilities

EV 179,95

Discworld

DV 79,95

Dragon Lore

DV 39,95

Dune 2

DV 39,95

Earth Siege

DV 79,95

Earth Siege Data 3.5"

DV 49,95

Endlich!

ELITE 3

DV 84,95

FIFA Soccer

DV 59,95

Flamings Tours

DV 59,95

Flashback

DV 54,95

Flight o' Lamas Quom

DV 74,95

Flight Unlimited

DV 79,95

Frontlines

DV 79,95



# FUSSBALL TOTAL

**Plagiat total? Sensible Software reagiert jedenfalls etwas verschupft über die Ähnlichkeiten dieses Fußballprogramms zu »Sensible Soccer«. Wer gewinnt das Duell der Krümelgrafik-Kicks?**

**A**b wann ist geistiges Eigentum schützenswert? Um Erfindungen wie »bewegliche Objekte in elektronischen Spielen« oder Wolkmon-Kossettenspieler wurden ererbte Prozesse gefochten. Über die Plagiatsgrenzen in Computerspielen kann man nicht minder gut streiten. Was holten Sie zum Beispiel von der Idee, 22 kleine Männchen einem Ball nachlaufen zu lassen? Das nennt sich natürlich »Fußball«, wurde schon vor ein paar Jahrhunderten in der Pompo erfunden und ist damit gottlob frei von Copyrights. Sind die Programmierer von Sensible Software deshalb Heulsusen, wenn sie sich über die Ähnlichkeit von »Fußball total« (englischer Titel: »Football Glory«) zu ihrem »Sensible Soccer« beklagen? Nicht unbedingt. Block Legend hat jedenfalls den Krümelmännchen-Look und die Proportionen verblüffend genau nachempfunden und ein paar Optionen angebaut. Spielt sich »Fußball total« womöglich besser als das Original?

Verabschieden Sie sich jedenfalls von der gepflegten Optik eines »FIFA Soccer«; hier wuseln klitzekleine Spielfiguren unsonstlich übers Spielfeld. Geboten wird die gute alte 2D-Draufsicht; die Tore befinden sich jeweils am oberen und unteren Rand der scrollenden Rosenwelt. Erwischt ein Männchen Ihres Teams den Ball, läßt sich mit dem einen schüßigen Feuerknopf, der abgefragt wird, so einiges onstellen. Kurzes Drücken bewirkt einen Poß Richtung nächstgelegener Mitspieler. Längeres Verweilen auf dem Button sorgt für einen strömenden Schuß; in Verbindung mit huriem Knüppelgeziehe verleiht mon dem Ball einen Droll noch links, rechts oder kickt ihn extra-hoch. Durch Zurückziehen des Joysticks in Kombination mit possendem Feuerknopfgedrückte sorgen Sie für einen Heber oder servieren gor einen listigen Hockentrick. Relativ originell: Einmal pro Spiel läßt sich ein »Power Attack«



»I werd' narrisch!« - Erzielt eines der Klatzmännchen ein Tar, kennt der Jubel keine Grenzen



Der Namenseditor sorgt dafür, daß Sie die rege Personal-Fluktuation van lebhaften Vereinen wie Eintracht Frankfurt berücksichtigen können

ausführen, wodurch der entsprechende Kicker mit Höchstgeschwindigkeit lossputet.

An Turnier-Optionen herrscht kein Mangel: Deutsche Bundesliga, Champions League, WM und EM, beliebig zusammengestellte Ligen und Pokale mit Teams Ihres Herzens; alle Nomen selbstverständlich editierbar. Neben der Spiellänge stellen Sie auch das Tempo ein (zwei Stufen). Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich indirekt aus der Wohl der eigenen Mannschaft. Bei Turnieren läßt sich der Zwischenstand natürlich speichern und zwei Spieler dürfen gegeneinander antreten.

Die Palette an Rosenzustandsformen reicht vom erquickenden »Sommer« (gesundes Grün, lebhaft springender Ball) über »Herbst« (deprimierendes Braun, »schwerer« Ball) bis hin zu



## im wettbewerb

Eine gewisse Kurzweil läßt sich dem munteren »Fußball total« nicht absprechen, aber bald sehnt man sich (trotz Weitschuß-Organen) nach dem gepflegten »FIFA Soccer« zurück. Kick Off 3 ist auch als »European Challenge« ziemlich Schatter. Wer dem Musel-Look à la »Fußball total« verfallen ist, hat gute Alternativen: Das zweite Lothar Matthäus-Programm »Super Soccer« spielt sich gar nicht schlecht. Unvorteil: Sensible Soccer hält immer noch die 78er-Stellung; im Herbst soll zumal der offizielle Nachfolger kommen: »Sensibel World of Soccer« erreicht dann den PC; von »FIFA '96« ganz zu schweigen. Unsere mamentane Fußball-Kaufempfehlung lautet deshalb »abwarten total«.

FIFA Soccer	85
Sensible Soccer	78
Lothar Matthäus Super Soccer	66
<b>FUSSBALL TOTAL</b>	<b>61</b>
Kick Off 3	49



Der kleine Unterschied: Hier sehen Sie eine Szene aus dem neuen »Fußball total«...



...und hier ein Bild aus dem mutmaßlichen Vorbild »Sensible Soccer«.





# HATTRICK

**Fußball-Fans fürchten die nahende Sommerpause: Ist ein Leben ohne Bundesliga nach lebenswert? Ersatzbefriedigung verheißt die jüngste Spartstrategie-Offerte: Hier dürfen Sie selber Spieler heuern und Trainer feuern.**

Die Schönheit des Fußballspiels endet für manche sensiblen Zeitgenossen, wenn man in der Südkurve von trunkenen Bayern-Fans umringt einem Schneesturm preisgegeben ist, während sich auf dem verschlammten Rasen überbezahlte Bolidientanten ein 0:0 abwürgen. Neben der beschaulichen Betrachtung der Spielanalysen im Fernsehen (»Herr Stein, war der Boll beim siebten Gegner nicht haltbar« – »Grunz!«) läßt auch der PC zur komfortableren Beschäftigung mit der Materie ein. Wer jeden Montagmorgen die aktualisierte Bundesliga-Tabelle auswendig vorsingen kann, gehört sicher zur Zielgruppe der Fußball-Strategieprogramme, die seit zehn Jahren einen festen Platz in der Spielegeschichte haben. In den letzten Monaten hatte sich der Ausstoß an Neuerscheinungen beruhigt. Ascon lutschte sein altes »Anstoss!« im »Doppelpass«-Bundle aus und bastelt als nächstes an einem Strategiespiel zum Formel-1-Rennzirkus. Software 2000 war zuletzt mit der Bug-Beseitigung zu »Bundesliga Manager Hattrick« gut ausgelastet; längst erschien erst der als Erweiterung getorrte Schadensbegrenzer »Supporter«, welcher spielerisch nichts Neues bietet. Das trifft sich für Ikarion gut, deren taurisches »Hattrick« trotz der Namensähnlichkeit weder verwandt noch verschwiegt ist mit dem »Bundesliga Manager Hattrick« von Software 2000. Inhaltliche Unterschiede werden auf den ersten Blick sichtbar: Hattrick setzt ganz auf Super VGA. Entsprechend viele Informationen und Icons passen bei Wahrung einer gewissen Übersichtlichkeit auf den Bildschirm. Der mikrabige Zeichensatz nötig auf 14-Zoll-Monitoren allerdings zu etwas genauerem Hinsehen.



Während des Spiels können Sie die Taktik ändern, Spieler auswechseln und mit psychologisch fundierten Zurufen Ihre Mannen anspornen.

Sie beginnen mit Ihrem Verein in der Regionalliga und ackern sich im Laufe der Spielzeiten über die 2. Division in die Bundesliga vor, wo die begehrten Europacup-Plätze locken. Egal, in welches Menü Sie sich gerade verirrt haben:

Am unteren Bildrand ruht stets der Hauptschalter, dessen roter Knubelgriff an einen Modelleisenbahn-Trüfö erinnert. Ohne Umwege über Hauptmenüs machen zu müssen, springen Sie durch Drehen am Schalter in die gewünschte Unterabteilung. Hier stoßen Sie auf Funktionen wie Tolentsuche in Transferlisten, Etat-Verwaltung für Jugendarbeit und Fanprojekte, Trainingslager, Sponsorensuche und Stadionausbau – alles beliebte Standards, die man auch aus anderen Vertretern dieses Genres kennt.

Einer der ungewöhnlichen Kniffe von Hattrick ist die Betonung



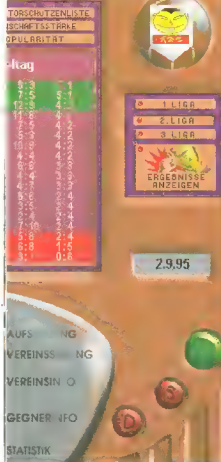
## im Wettbewerb

Auf CD-ROM ist Ascons Anstoss immer nach die erste Wahl für Fußball-Strategen. Am besten kaufen Sie die »Doppelpass«-Edition: Die gelungene Mischung aus überschaubarer Bedienung, spielerischer Abwechslung (Bundesliga, Nationalmannschaft) und schnupperer Technik (Marcel Reif spricht). Ikarions Newcomer fängt den Namensvetter von Software 2000 ab. Bessere Bedienung und ein Quanten mehr Spielwitz sorgen dafür, daß Hattrick die Oberhand behält. Als graue Maus folgt »Der Trainer« mit gebührendem Abstand, während der fröhliche »Fan-Trainer« den Bodenbelag im Lager der Fußball-Strategiespiele bildet.

Anstoss CD-ROM	86
HATTRICK	78
Bundesliga Manager Hattrick	75
Der Trainer	61
Fan-Trainer	18



Die Unterschiede zwischen Normal- und Fun-Modus werden bei der Zeitungslektüre deutlich. Oben wird ernsthaft berichtet, unten erfrischend flapsig.



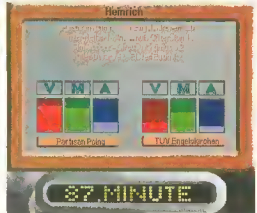
Der dicke rote Schalter am unteren Bildrand ist stets eingeblendet. Damit können Sie in unterer durch die wichtigsten Punkte, ohne sich dabei im Dickicht von verschachtelten Untermenüs zu verheddern.



Sparen Sie nicht beim Trainer: Hochbezahlte Fußball-Lehrer stellen die Mannschaft clever auf und planen optimale Trainingslager.



Die mickrigen Torsensen lassen sich ungeduldige Naturen abschalten.



Die Balken zeigen während des Spielablaufs an, wie stark Verteidigung, Mittelfeld und Angriff gerade agieren.

der Job-Bezeichnung »Monog«r. Um Aufstellung und Trainingspensum kümmert

der Rest der Vereinsführung das präsidiale Zetern mit der Ehrfurcht einer Scholherde beim Gewitter erduldet.

sich – wie im wirklichen Leben – der Coach. Welcher Trainer ihre Truppe betreut, ist Ihre Entscheidung: Wählen Sie unter verschiedenen Typen vom großmüßigen Schleifer bis zum dezenten Defensiv-Prediger; alle mit unterschiedlichen Gehaltsvorstellungen. Schlittert Ihre Mannschaft in eine Krise, läßt sich der Coach per »Feuern«-Icon schnell in den Vorruchstend befördern. Bei Taktik und Teamaufstellung können Sie (müssen aber nicht) Ihren Trainer überstimmen. Hardcore-Tüftler haben volle Kontrolle ungeachtet des Gemosers Ihres sportlichen Leiters – fast schon eine Art Beckenbauer-Effekt, wo bekanntlich

Zur Hochrechnung der Spielergebnisse stehen drei Geschwindigkeiten zur Wahl. Außerdem können (grafisch eher schlichte) Torsenzen zugeschaltet werden. Nach einem Match lesen Sie in der Zeitung nach, was die Besserwisser von der Presse für einen Eindruck hatten. Auf gelegentlichen Konferenzen müssen Sie durch die wohl sensiblen Antworten außerdem dafür sorgen, daß Vereinsinsenh in der Öffentlichkeit und psychologisches Gleichgewicht Ihrer Spieler-Sensibelchen nicht ins schiefe Lot geraten.

Albern, aber omöus ist der »Fun«-Modus, der rein spielerisch gar nichts ändert. Alle Team-, Spieler- und Stadionnamen, Ereignisse und Zeitungsberichte sind hier zur liebevollen Persiflage eingegeben. Serienmäßig mit dabei sind Editoren, um alle Nomen nach eigenen Wünschen zu verändern. Sinnvoll, da die Bundesliga-Teams aus lizenrechtlichen Gründen mit leicht verfremdeten Bezeichnungen versehen wurden. (hl)

## heinrich lenhardt

Wie zu erwarten: Die spielerischen Unterschiede zu anderen Vertretern dieses Genres muß man mit der Lupe suchen. Hattrick ist ein gut spielbares Manager-Programm, aber die großen Genialitäten, mit denen man auch Fußball-Muffel an die Mäus locken könnte, sind den Designern nicht eingefallen. Sportstrategie-Fans bekommen bei netter Bedienung alle Tugenden serviert, die in diesem Genre Standard sind – und einiges mehr. Namenseditoren sind gleich mit dabei und der »Fun«-Modus hat einen hartäckiger, Charme: Flotte Sprüche in Zeitung und Pressekonferenz oder Teamnamen wie »Hinter Heiland« geben der obgestandenen Spieldees einen erfrischenden Kick. Dank ausgeklügelter Computerintelligenz gibt's auch nach mehreren Spielzeiten keinen Motivationseinbruch. Als erstes Manager-Pro-

gramm bietet Hattrick hochauflösende SVGA-Grafik. Der Bedienung kommt dies zugute: Ein stets eingeblendet Umschalter bürgt für Übersicht, die Menüs sargen trotz eines Hangs zur Futzeligkeit nicht für Verwirrung. In künstlerischer Hinsicht gibt's aber einiges zu bemängeln. Die Schwarzweiß-Portraits der einzelnen Spieler haben naiven Pausenhof-Strichmännchen-Charme; die mühevoll animierten Torsenzen gemahnen an grafische Standards der 70er Jahre. Hattrick ist spielerisch solide wie Matthias Sommer, bringt im Fun-Modus soviel Schwung wie Stefan Effenberg, aber in Sachen Software-Evolution ist das Programm so limitiert wie die rhetorischen Fähigkeiten von Andy Möller. Solides Futter für Tabellen-Tüftler, das weniger schläfrigen Buchhalter-Charme ausdünstet als so manches Konkurrenzprodukt.

78% 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5.1 Blaster Pro General MIDI Quadra Mous joystick

Spieler-Typ	Sport-Strategie-spiel	Freies RAM: min. 4 MBYTE
Hersteller	ikarion	Festplattenplatz: ca. 30 MBYTE
Co-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 30 MBYTE
Kopierschutz	–	Besonderheiten: 1 – 4 Spieler, drei Schwierigkeitsgrade, zwei Spielmodi (ersthaft oder »Fun-Modus«).
Anleitung	Deutsch; sehr gut	Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MBYTE RAM und Mous.
Spieltext	Deutsch; sehr gut	
Bedienung	Gut	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Ausreichend	





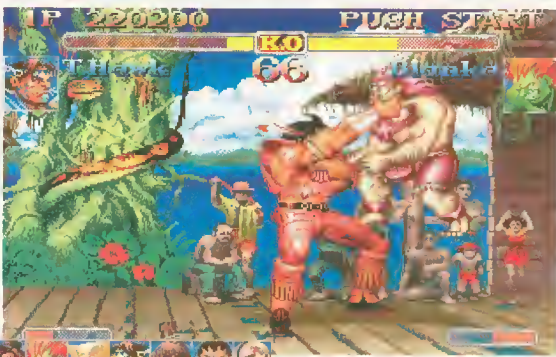
# SUPER STREET FIGHTER II TURBO

»Uuaah!«, »Grunz« und »Grähl!«: Die muskelbe-  
packten Schaumschläger  
aus den Spielhallen sind  
zurück. Mit »Super Street  
Fighter II Turba« machen  
Blanka & Co alle Prügel-  
knaben froh.

**E**in schneller Kick auf die Nase, eine  
Links-Rechts-Kombination in den  
Magen und abschließend ein Überwurf,  
daß der Gegner nur noch Sternchen  
sieht. Derart simpel ist die Idee hinter  
»Super Street Fighter II Turba«, dem  
jüngsten Prügelspiel, das den Weg aus  
der Spielhalle auf den PC-  
Bildschirm fand.

16 männliche und weibliche  
Recken decken sich mit flatten  
Schlagkombinationen ein, bis  
am Ende nur noch einer übrig  
bleibt. Ihren Kämpfer dürfen  
Sie frei wählen, ganz nach Geschmack und Können. Denn die  
Haudegen weisen gravierende Unterschiede auf: Beispielswei-  
se ist der baumlange Zangief zwar bärenstark, aber nicht  
besonders flait, wogegen der maskierte Vega mit den Messer-  
händen ein frühlicher Hüpfier ist, der die geringere Kraft durch  
seine Behendigkeit wettmacht.

Jede der Spielfiguren beherrscht ein unterschiedliches Reper-  
toire an Schlägen und den sogenannten »Special Moves«, die  
zwar Zeit bei der Ausführung kosten, aber eine ungleich größere  
Wirkung als die normalen Tritte und Schwinger haben. Sam-  
melt sich im Lauf des Kampfes genügend Kraft an, ist sogar ein  
Super-Schlag möglich, der dem Gegner bei einem Treffer fast  
die gesamte Lebensenergie auf einmal abzieht. Damit Sie wis-  
sen, wieviel Vitalität Ihr Kämpfer noch hat, zeigt ein Balken am



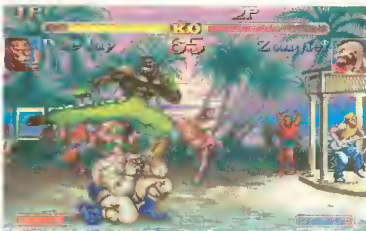
Alle 16 Spielfiguren auf einen Blick

oberen Bildschirmrand die verblei-  
bende Energie an.

Mit der Tastatur (erträglich), einem  
digitalen Joystick (gut) oder einem  
Gamepad (sehr gut) lassen sich die

Kämpfer exakt und flait steuern. Wer sich die Tastenbelegung  
neu definiert, hat auch mit dem Keyboard relativ gute Chan-  
cen. Optimal ist allerdings ein Gamepad, welches vier Buttons  
besitzt, die das Programm unterstützt. Bei Joysticks oder Pads  
mit zwei Tasten werden diese Funktionen durch eine Kombi-  
nation aus Buttons und Stickbewegungen ausgelöst.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Super Street Fighter II Turba zu  
spielen: Zu zweit gegeneinander, wobei beide Spieler sich nat-  
falls die Tastatur teilen dürfen, oder alleine gegen zwölf zufäl-  
lig ausgewählte Gegner, die in ihrem jeweiligen Heimatland  
auf Sie warten. Wer zuerst zwei Siege landet, kommt in die  
nächste Runde und trifft dort auf einen stärkeren Prügelknaben.  
Sind alle Kontrahenten beseitigt, sehen Sie eine rührend-pein-  
liche Schlusszene, in welcher der Held wieder zu seiner Fami-



Geschickte Kämpfer gehen auch mal in Deckung



Der Elektroschock ist einer der Special Moves

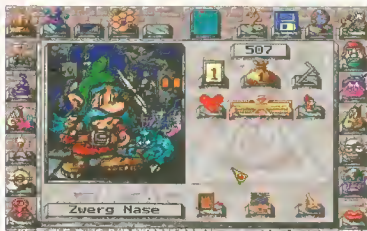






# ENDORIA ENHANCED

Die Knuddelzwerge aus PC Player 06/94 melden sich in einer CD-ROM-Version zurück: »Magic of Endoria Enhanced« bietet einige Verbesserungen im Detail. Die Handlung dreht sich immer noch um das Buddeln unterirdischer Gänge, in denen dann Arbeitsräume für verschiedene Spezialisten errichtet werden. Gegen den bösen Gegner setzt man sich mit Fallen und Kampfmonstern zur Wehr, mit dem Ziel, als erster alle Kristalle zu finden und so das Spiel zu gewinnen. Es gibt viele Details wie z. B. Forschungsstufen. Zu den Verbesserungen der CD-Version gehören eine maßig-deutsche Sprachausgabe, neue Hintergrundmusiken, zwei Bonusgegenstände sowie eine zuschaltbare Hilfsfunktion für viele der zahlreichen Kons. Die vormals nicht überzeugende Anleitung wurde überarbeitet; u.a. ist nun eine Einführung enthalten, welche die ersten Schrittschritte erklärt. Übrigens: Auf der Endoria-CD sowie unserem aktuellen CD-ROM befindet sich eine »Light-Version« des Programms. (la)



jörg langer

Nicht zuletzt wegen der jetzt endlich brauchbaren Anleitung erhält die Enhanced-Version – trotz des »Zahn der Zeit«-Faktors und der mittlerweile nur noch »ausreichen-

den« Grafik – ein Wertungspunktlein mehr als das Original. Wer bislang war Magic of Endoria davangerannt ist, kann ja mal einen zweiten Blick riskieren.



## magic of endoria enhanced

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5' Blaster Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

**Spiel-Typ** Strategiespiel  
**Hersteller** Sunflowers  
**Ca.-Preis** DM 120,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; befriedigend  
**Spieltext** Deutsch; gut  
**Bedienung** Befriedigend  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene  
**Grafik** Ausreichend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 560 KByte  
+ 3 MByte EMS/XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 1,5 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 40 MByte

**Besonderheiten:** Nullmodem- und Netzwerkoption.

**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

65



# AUF SCHWUNG OST DELUXE

Eine weitere Enhanced-Version aus dem Hause Sunflowers nimmt sich des angestaubten »Aufschwung Ost« an. Sie spielen eine Art allmächtigen Wirtschaftskanzler (Gott behüte...), der durch rationalen Einsatz seiner eng bemessenen Finanzmittel den Aufschwung in den neuen Bundesländern herbeiführen soll. In sieben vorgefertigten Szenarien kämpft man mit Umwelterverschmutzung und strukturellen DDR-Altslasten.

Die auffälligste Neuerung der CD-Ausgabe im Vergleich zum Original stellt ein rudimentärer Editor dar, mit dem sich eigene Szenarien erstellen lassen. Während man die Verteilung der Steuergelder vormals für jede Stadt einzeln bestimmen mußte, kann dies nun auch auf bundesweiter Ebene erfolgen. Neben einem langen Intro gibt es neue Hintergrundgrafiken und Musikstücke. Außerdem läßt sich zwischen verschiedenen Bildschirmauflösungen wählen. (la)

jörg langer

Naja, ein Editor und einige neue Funktionen, ansansten hat man es mit dem alten Aufschwung Ost zu tun. Trotz der neuen, sinnvollen Features haben wir die Gesamtwertung etwas nach unten karrigiert:

Gerade bei den »Aufbau-Spielen« sind zwischenzeitlich starke Konkurrenzprogramme erschienen (z.B. »Sim City 2000«), die schlicht und ergreifend ein gutes Stück mehr Spaß machen.



## aufschwung ost deluxe

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5' Blaster Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

**Spiel-Typ** Strategiespiel  
**Hersteller** Sunflowers  
**Ca.-Preis** DM 120,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; befriedigend  
**Spieltext** Deutsch; gut  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene  
**Grafik** Ausreichend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 500 KByte  
+ 3 MByte EMS/XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 1 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 86 MByte

**Besonderheiten:** Szenario-Editor; verschiedene Grafikauflösungen.

**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

73

# Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	63
Althoff Computerspiele	113
Arctic Soft	107
Astat Media	67, 69
B. u. C. Reuschel	113
Bachler Computer	127
Bit Brothers	45
Blue Byte Software	71
Bomico	53
Call and Play	85
CDV Software	57
CIC Interactive	103
COREL Corporation	55
CPS Heidak	75
Cross Computersystem	39
Cybersoft- Versand	49
Dataflash	119
Diamond Multimedia	29
Digital Integration	23
DMV Verlag	79, 81, 83-88, 97, 155
Domark Software	31
Electronic Arts	34/35
ESCOM Computer	18/19, 21
GALAXY	113
Game Express	135
Game It!	109
Game Line	151
Gamers	135
Groß Elektronik	127
Highway to Hell	47
Hint Shop	151
Hübner Direkt Versand	117
Infogrames Entertainment	13
JES Software	117
Jöllenneck	151
Joysoft	37
Karo Soft	95
Kleinegräber Verlag	101
KröGer	155
Madhouse	131
Media Point Vertrieb	9
Micro Fun	15
Multi Media Soft	155
Multimedia am See	135
Mystic Computer Parts	125
NEC Business Systems	167
OKAY Soft	151
PC FUN	45
Philips	17
Roskoden	133
Rotstift	121
Soft & Sound Entertainment	157
Softgold	40/41, 59
Software Corner	91
SPEA Software	27
Topshare	155
Traumfabrik	61
Virgin Interactive	2, 188
Vision	131
Weco Soft & Hardware	105
Wial Versand Service	111

Teilbeilage: Interdiscount

# ... DIE BESSEREN MEGA- BYTE !



**Franzis'**

Franzise Fachbücher erhalten Sie in jeder Buch- und Fachhandlung.  
DMV-Franzis-Verlag GmbH · Gruber Straße 46a · 85586 Poing · Tel. 08121/89-444 · Fax 08121/89-103





# RAVENLOFT 2 **STONE PROPHET**

**Die Wüste lebt: Noch dem Gothic Horror von »Ravenloft« beschert der Nachfolger mumienmäßigen Rollenspiel-Grusel unter gleißender Sonne. Dank Verbesserungen im Detail mit mehr Kurzweil.**



Geistern und haben Sozialabgaben sorgt Anhktepat für Verdruß. Da trifft es sich gut, daß eines Tages ein Heldenpärchen durch den Sand gestaubt kommt. Wie es der Zufall so will, erfahren Joe Schwert und Jack Feuerball vom »Stane Prophet«, dessen magische Inschrift selige Erlösung oder einen schrecklichen Tod bewirken kann (da wissen Sie wieder, was Sie an der Lektüre von PC Player haben). Da es sonst wenig Möglichkeiten gibt, Anhktepat an der Mullbinde zu

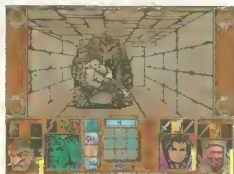
hktepat an der Mullbinde zu

packen, stürzt man sich in zahlreiche Mini-Missionen, die letztendlich zum Stone Prophet führen sollen.

Ein solcher Story-Aufbau kann eigentlich nur zu einem Fantasy-Rollenspiel aus dem »AD&D«-Stall passen. SSIs jüngste Offerte wurde vom Programmiererteam Dream Forge geschrieben, das bereits »Ravenloft« und »Menzoberranzan« verfaßte. Trotz aller Vor- und Übergänger ist Stone Prophet völlig in sich abgeschlossen. Bedienung und Grafiksystem bieten nichts grundlegend Neues: Wie gehabt spazieren Sie durch eine 3D-Welt, die wahlweise in weichen Bewegungen (à la »Underworld«) oder ruckartig Schritt für Schritt (»Beholder«-kompatibel) erforscht wird. Unter dem Grafikenster, das die Umgebung aus der Sicht Ihrer Helden zeigt, sind Portraits der bis zu vier Spielfiguren untergebracht. Durch das Anklicken jener Bildchen werfen Sie einen Blick ins Inventar, wechseln die Waffen oder wählen Zaubersprüche. Im Spielverlauf bieten immer wieder neue Persa-



Spielerückblick: Nach dem was enttäuschenden Ravenloft 1...



...überrascht Stane Prophet in punkto Story und Dungeon-Design durchaus



## im Wettbewerb

Die Fingerübungen von Dream Forge können sich langsam sehen lassen. Das erste AD&D-Rollenspiel war eine eher müde Angelegenheit; Menzoberranzan bot die ersten spielerischen Verbesserungen im Detail. Bei Stone Prophet gibt's neben einer originellen Story weiteren Feinschliff in punkto Grafik und Design, ohne daß sich am Basis-Spielprinzip viel geändert hat. Als Lehrstück in Sachen 3D-Fantasy gilt unverändert der Klassiker Ultima Underworld II. Solide deutsche Rollenspiellisten für Fortgeschrittene bietet Attics aktueller DSA-Titel Sternenschweif.

Ultima Underworld II	94
Sternenschweif	75
<b>STONE PROPHET</b>	<b>69</b>
Menzoberranzan	64
Ravenloft - Strahl's Possession	62



Untergeschosse gibt's auch in der Wüstenwelt: Die Dungeons sind hübscher ausgestaffert als beim ersten Ravenloft-Spiel.





Mit den possenden Teleporter-Steinen lassen sich größere Distanzen schnell überbrücken

nen ihre Hilfe an. Sie müssen dann entscheiden, wer in Ihre Party aufgenommen wird und wen man zurückläßt.

Auf den zweiten Blick fallen einige kleine Verbesserungen auf. So wurde die Grafik weiter verfeinert und es gibt mehr Dialoge mit anderen Personen. In vielen Gesprächen ist der Verlauf allerdings fest vorgegeben; die mittelpträgliche Sprachausgabe erfüllt auch nicht alle Atmosphäre-Hoffnungen. Die neuen Manster sind dem Wüstenszenario angepaßt: Kreischende Desert Zombies wühlen sich aus dem Sand, der Dust Devil präsentiert sich als ausgewachsener Wirbelsturm und ein »Shadow« gehört zur Gattung der unfreundlichen Untoten. Im heißen Wüstenklima kommt dem automatischen Wasserverbrauch Ihrer Charaktere besondere Bedeutung zu; wer nicht fleißig Water Skins mit kühlem Naß einsammelt, riskiert einen trockenen Hals. Neben den sandigen Oberwelten sorgen diverse Tempel und Tunnel dafür, daß Anhänger des klassischen Dungeon-Feelings nicht zu kurz kommen.

Wie schon bei den Vorgängern gibt es in Stone Prophet ein

## heinz henhardt

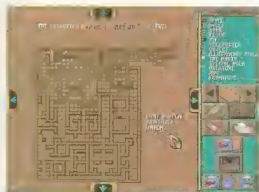
He, so langsam werden die Rollenspiele von Dream Forge richtig gut! Viele Details, die beim Ravenloft-Debut noch nervten, sind entschärft worden. Die Dungeons sind etwas liebevoller gestaltet und bieten neben endlosen Monsternetzeln auch reichlich kleine Puzzles. Grafisch sieht die Geschichte zusehends manierlicher aus und Komfortideen wie Quick Save oder Automapping werden wohlwollend registriert. Nachdem in den letzten Monaten kum ein richtiges Rollenspiel erschienen ist, können Liebhaber des Genres hier ruhigen Gewissens zugreifen. An die höchsten Gipfel in Sachen Motivation und Atmosphäre kommt Stone Prophet

zwar nicht heran, mocht aber – dem öligyptisch ungehauenen Szenario sei Dank – reichlich Spaß. Auf meinem Wunschzettel stehen noch ein bißchen mehr Abwechslung bei kompakterem Dungeon-Design sowie der Abbau von No-Nome-Monstern und Leerlauf-Gefahrenstellen (»Wo muß ich eigentlich als nächstes hin?«). Kenner der Materie werden sich Stone Prophet genüßlich reinziehen. Einsteiger seien vor den vielen Regeldetails gewornt, aber dank ausgefeilter Bedienung ist das Programm gar nicht mal so unzugänglich. Die deutsche Version läßt allerdings noch auf sich warten.



Es gibt mehr Dialoge mit anderen Spielfiguren, auf deren Verlauf Sie aber wenig Einfluß haben

Ohne umständliches Menüeblietter können Sie sofort wichtige Funktionen wie Schnellspeichern oder diese Landkarte aufrufen



dickes Magiesystem und vorzügliches Automapping. Bei den Karten werden automatisch Türen, Monster oder Gegenstände eingezeichnet; zusätzlich dürfen Sie munter drauflos beschriften und das gute Stück ausdrucken. Das Kampfsystem setzt auf Action. Wenn sich ein Monster mit unseren Helden partout anlegen will, klicken Sie auf das Icon einer Waffe, um sie einzusetzen. Noch einfacher: Den Cursor auf das Monster richten und wild drauflos klicken. Alle Helden in Ihrer Gruppe hauen dann automatisch zu.

Weniger hektisch geht es jetzt beim Aussuchen des richtigen Zauberspruchs zu: Während Sie im Magiebuch die Auswahl betrachten, wird das Kampfgeschehen kurzzeitig eingefroren. Erst wenn Sie das Ziel für Ihren »Fireball« oder den neuen Manster-Brutler »Aganazzar's Sarcher« anvisiert haben, geht der Echtzeit-Schlagabtausch weiter. (hl)



## ravenloft 2 — stone prophet

↓ 788 386/488 VGA 3 Super VGA Soundblaster 5.05k Pro General MIDI 10 Audio 10 Maus 10 Joystick

**Spiele-Typ** Rollenspiel  
**Hersteller**SSI/Dream Forge  
**Co.-Preis**DM 120,-  
**Kopierschutz**-  
**Anleitung**Englisch; gut  
**Spieltext**Englisch; viel  
**Anspruch**Für Fortgeschrittene  
**Bedienung**Befriedigend  
**Grafik**Gut  
**Sound**Befriedigend

**Freies RAM:** min. 528 KByte + 2,6 MByte XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 10 – 30 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 470 MByte

**Besonderheiten:** Inhaltlich eigenständige Fortsetzung zu »Ravenloft«. Automapping-Karten, die sich ausdrucken lassen.

**Wir empfehlen:** 486es (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





# JAGGED ALLIANCE

**Sir-Tech kann's auch strategisch: Mit detailliert ausgerüsteten Söldnertrupps erobern Sie die Insel eines bösen Wissenschaftlers – ein Fall für versierte Taktiker.**

Nach einem Atomversuch sind auf der Insel Metavira zahlreiche Bäume mutiert. Irgendwann fand man heraus, daß deren Saft einen wertvollen medizinischen Grundstoff darstellt. Da man mit diesem viel Geld verdienen kann, erabert der Assistent des örtlichen Forschers kurzerhand fast die ganze Insel. In letzter Sekunde werden Sie eingeflagen, um mit bis zu acht Helfern gegen den Bäsewicht vorzugehen.

Hierzu stehen bei »Jagged Alliance« 60 Söldner zur Auswahl, die alle bestimmte Fähigkeiten (z.B. Treffsicherheit) mitbringen und je nach Erfahrungsgrad mehr oder weniger Sold pro Tag kassen. Neben den mitgebrachten Gegenständen (Waffen, medizinische Ausrüstung etc.) sollte man auch einen Blick auf das Dossier der Kandidaten werfen – manche Söldner haben spezifische Schwächen, andere sind wahre Klatschbasen, die Sie über die Pläne ihrer Genossen informieren.

Jeder Spielzug besteht aus einem strategischen und einem taktischen Teil. Im Strategiepart steuern Sie Söldner an, rüsten diese mit Waffen aus und bestimmen, wer an diesem Tag was tut: Die im Lager Zurückbleibenden können sich ausruhen, bestimmte Fähigkeiten trainieren oder als Arzt bzw. Patient fungieren. Da alle Gegenstände im Spiel durch Abnutzung an



Bequem rüstet man seine Truppe mit Schutzwesten, Waffen und anderen Nützlichkeiten aus



Showdown vor einer Eingeborenenhütte: Unsere Söldner (rechts) bekämpfen die bösen »Roten« (links).

letzte Verbandskasten aufgebraucht wurde. Nachdem man auf der in Sektoren eingeteilten Gesamtkarte sein Team sowie die eingebaren Erntehelfer und Wachen verteilt hat (letztere verteidigen eraberte Sektoren gegen Angriffe), geht es im Taktikteil rund. Spielziel ist zwar, den bösen Ex-Assistenten des Professors zu besiegen, doch

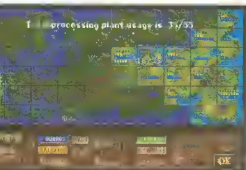
zunächst müssen naheliegendere Aufgaben erfüllt werden. So kassen die Söldner und eingebarenen Hilfskräfte eine Menge Geld, das nur durch fleißiges Saft-Ernten wieder hereinkommt. Und gerade die Sektoren mit vielen mutierten Bäumen werden

## jörg langer

Jagged Alliance hat gut zwei Stunden gebraucht, um mich so richtig zu überzeugen; dennoch aber war ich kaum noch vom Monitor wegzubekommen. Geschickt hoben die Programmierer rundenbasierte Taktik, längerfristige Strategie und Rollenspiel-Elemente zu einem motivierenden Ganzen verknüpft. Mir gefallen vor allem die zahlreichen, sich obnutzenden und miteinander kombinierbaren Gegenstände. Beim Herumdübeln der Söldner hat man sichlich nochgedacht: Do in der Praxis nur vier bis sechs

Charaktere unterwegs sind und man diese auch auf der Übersichtskarte befehlen kann, werden Zeit und Nerven gespart.

Bei allem Lob: Die Grafik ist nicht die schönste und für meinen Geschmack könnte es etwas mehr »echte« Missionen geben. Für »Fachfremde« und Einsteiger präsentiert sich Jagged Alliance zudem – trotz dreier Schwierigkeitsstufen – als ein wenig zu komplex. Ich für meinen Teil werde aber nicht ruhen, bis dem fiessten Insel-Bäsewicht das Mondwerk gelegt ist.



Auf der strategischen Karte werden Wachen und Erntekräfte verteilt

# BIING!

## Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs  
Sind Sie totkrank? - Hoffentlich BIING! im Schrank  
Gebrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

**Zusammensetzung**  
1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirnilmplantatolide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmintoleranz-eritoris I. Tr.

**Anwendungsgebiete**  
Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzen, zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mittelschwere Hormonstörungen.

**Gegenanzeigen**  
BIING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdarmgeschwüren oder bei krankhaft erhöhter Erregungsneigung. BIING! sollte nur nach Befragen des Arztes verwendet werden bei vorgeschädigter Niere oder in der Schwangerschaft, insbesondere in den letzten 9 Monaten.

**Nebenwirkungen**  
Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; selten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfälle von Atemnot). Kann zum Ekstas führen, falls es zusammen mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Daueranwendung kann es zum Biingi-Commander-Syndrom führen.

**Wechselwirkungen mit anderen Mitteln**  
Perioxide Amboleszenzen können über parallele Sterktoleten neuronale Anti-Substituten provozieren. Daher niemals zusammen mit Aalen kochen.

**Dosierung**  
Soweit nicht anders verordnet,  
Erwachsenen linder ab 16 Jahren  
Einzeldosis 3-4 Stunden 2-3 Stunden  
Tagesdosis bis 10 Stunden bis 6 Stunden

**Art der Anwendung**  
Die Datenträger werden ohne Flüssigkeit und unzerkaut über den Computer eingenommen.  
Hinweis: BIING! soll nach Ablauf des Verfalldatums nicht mehr angewendet werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

**Darreichungsform**  
Schachteln mit 13 bis 19 Disketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13), Anstaltspackung mit kompaktem Disk-Rom. Mindestens haltbar bis: siehe Rückseite

**Systemvoraussetzungen:**  
Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.  
Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatibel Maus.

CD-ROM: wie MS-DOS

Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Vertrieb Schweiz:  
Thali AG

Vertrieb Österreich:  
Dynamic Systems



reLINE  
F T W A

MAGIC BYTES

Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinert, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel. 05241 - 34861 Fax - 340275

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

	Menge	E-Preis	G-Preis
BIING! Amiga	_____	DM 119,95	_____
BIING! Amiga AGA	_____	DM 129,95	_____
BIING! MS-DOS 3,5"	_____	DM 119,95	_____
BIING! CD-ROM	_____	DM 99,95	_____
Gesamt:	_____	_____	_____

Ich zahle per: ☐ Nachnahme ☐ Vorkasse

Nachnahme zzgl. 10,- DM, Vorkasse zzgl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 20,-







Das Award

VERLASSE DEINEN KÖRPER  
DRINGE IN DEINEN GEIST EIN

prämierte

MAC ARCADE SPIEL

ist nun für

den PC erhältlich



20 Wege



# CLUB DEAD



zu sterben...



Einen Weg



zu überleben...

"...Multimedia CD-ROM-Adventure,  
das optisch und musikalisch genau-  
so abgefahren wie  
spielerisch ist."

POWER PLAY 05/95

"Genial durchgeknalltes Video-  
Adventure von MTV und Viacom."  
PC SPIEL 05/95

"Irrwitzige, psychedelische  
Videoclips mit abgefahrenen Freaks,  
dröhnende Musik und teilweise ein  
Tempo, daß man schlackernd die  
Ohren anlegt."

PC PLAYER 05/95



**VIACOM**  
newmedia.

ERHÄLTICH IN KAUFHÄUSERN, IM UNTERHALTUNGS-ELEKTRONIKFACHHANDEL, IM PC- UND SOFTWARE FACHHANDEL

©1995 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.

\*MTV: MUSIC TELEVISION, AND ITS LOGO AND TITLES ARE TRADEMARKS OF VIACOM INTERNATIONAL INC.  
VIDEO SHOWN IS DIGITIZED IN PRODUCT.

PC CD-ROM



# USS TICONDEROGA

**Des Kreuzers stolzer Kapitän hat ein paar Linien nicht geseh'n. Aus Rechteck grün, wird Dreieck rot, schon sitzt die Crew im Rettungsboot.**

Die Ticonderoga-Kreuzer der US Navy sind im Gegensatz zu vielen anderen Waffengattungen gleichermaßen gegen Luft-, Wasser- und Unterwasserziele effektiv einsetzbar. Mit moderner Aufklärungs- und Waffenleit-Elektronik vollgestapft, finden sie nicht zuletzt beim Schutz von sündteuren Flugzeugträgern Verwendung. Schließlich entdeckt und beschießt der virtuelle Ticonderoga-Kapitän seine Feinde meist, bevor die überhaupt wissen, wie ihnen geschieht. Auf genau diesem Prinzip beruht auch der moderne Seekrieg: Wenn man den Gegner erstmal mit bloßen Augen sehen kann, sitzt man mit großer Sicherheit bereits im Rettungsboot...

»USS Ticonderoga« erinnert von der Bedienung her an »Harpoon 2«, ist aber weniger detailliert und somit leichter zugänglich. Zu Beginn sucht man sich eine von drei Kampagnen aus: Zwischen England und Island paddeln die Pötte des neu erwachten russischen Bären heran, der persische Golf wird vom Iran unsicher gemacht, und die ach-so-bösen Nordkoreaner marschieren mit ihrer Millionen-Mann-Armee nach Süden. Das einzige, was zwischen den



**Das Abfeuern von Waffen und Zerstören von Zielen wird durch Animationsfilmchen illustriert**



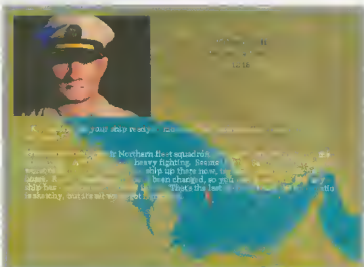
**In den fünf Stationen des Schiffs kann man in Adventure-Manier »herumlaufen«**

westlichen Demokratien und der jeweiligen Katastrophe steht, ist der amerikanische Kreuzer »Bunker Hill«, dessen stolzer Kapitän natürlich Sie verkörpern.

Von seinem Besuch auf einem echten Ticonderoga-Kreuzer hatte der Chefprogrammierer die Idee mitgebracht, sich auch im Spiel relativ frei auf dem Schiff bewegen zu können.

Die Umsetzung dieses Einfalls überzeugt allerdings nicht ganz: Zwar kann man sich schrittweise um die eigene Achse drehen sowie nach vorne laufen – aber bei gerade mal fünf Räumen und einem Flur hält sich die Begeisterung über die einzeln nachgeladenen Grafiken in Grenzen. Auch der Humorgehalt eines Schlürferäusches beim Untersuchen einer Kaffeetasche erschöpft sich erstaunlich schnell...

Das Herumgelaufe ist aber glücklicherweise als blaße Zugabe zu verstehen, durch Anklicken des entsprechenden Stationsnamens gelangt man auch direkt an seine Kommandakonsolen. Diese sind nach dem üblichen Prinzip aufgebaut: Eine scrollende Karte in bestechender Strichlein-Grafik ist von einigen Bedienungselementen wie z.B. Waffenauswahl umgeben. Die Navigation des eigenen Schiffs sowie verbündeter »Plattformen« (Sammelbegriff für Schiffe, U-Boote, Flugzeuge und Helikopter) geht denkbar einfach vonstatten: Symbol anklicken und Wegpunkte setzen, die dann nacheinander angesteuert werden. Durch nochmaligen Klick kann man die Geschwindigkeit, sowie bei Flugzeugen und Helikoptern die Flughöhe ändern.



**Die Missionsbeschreibungen sind sehr kurz geraten – auf welche Gegner man vermutlich treffen wird, lässt sich oft nur raten**

Ich habe meine ureigene Theorie, weshalb Simulationen des modernen Seekriegs so beliebt sind. Die Programmierer müssen sich halt nicht mit animierten Panzern und schön gezeichneten Hexad-Karten herumschlagen, sondern platzieren einfach farbige Symbole auf einer blauen oder schwarzen Fläche...

USS Ticonderoga versucht sichtlich, mehr aus dieser alten Vorgabe herauszuholen: Ein wenig Adventure-Stimmung beim Herumstiefeln in fünf Räumen (ohne irgendwelche Puzzler, versteht sich), sowie zahlreiche Animationen von abgefeuerten Raketen, anfliegenden Flugzeugen und sinkenden Schiffen.

Die Gesprächs-Elemente, bei denen man zwischen drei Antworten auswählt, sind für das Genre eine echte Neuerung – die sogar spielerisch etwas bringt: Wenn man z.B. der Besatzung eines Bahrtums keine Gelegenheit zur Evakuierung gibt, wirkt sich das extrem negativ auf die Missionsbewertung aus.

Die magere Anzahl von 27 Missionen und das Fehlen eines einstellbaren Schwierigkeitsgrads drücken die Gesamtwertung allerdings nach unten. Sa ist Ticonderoga am ehesten für diejenigen interessant, der zwar Seekriegsluft schnuppen möchte, vor Schwerkriegs wie »Harpaan 2« aber zurückschreckt.

In größeren Szenarios mit zahlreichen eigenen Plattformen hilft eine Automatikfunktion, mit der man die Reaktion in Standardsituationen (z.B. Entdeckung eines unbekannten Ziels) bestimmt: Rückzug, Warnschuß, Angriff oder gar »Alles-oder-nichts«-Salven, die das Ziel selbst dann vernichten, wenn nur die Hälfte der abgefeuerten Projektil trifft. In gleicher Weise kann man die drei Sensarsysteme des Schiffs manuell ein- und ausschalten oder dem Computer anvertrauen. Eine mehrstufige Zeitkompression verkürzt lästige Wartezeiten und schaltet bei Feindkontakt von selbst auf vierfache Beschleunigung zurück.

Auffälligste Besonderheit von USS Ticonderoga sind konversationsartige Sequenzen inklusive Sprachausgabe, die im Multiple-Choice-Verfahren stattfinden: Ein russischer Kreuzerkapitän bittet um politisches Asyl oder eine Gruppe iranischer Bohrschiffe wird über ihre baldige Zerstörung informiert. Ihre fernmündlichen Entscheidungen haben zwar nicht immer Einfluß auf den Fortgang des Geschehens, verändern aber auf jeden Fall die abschließende Missionsbewertung. (la)

## uss ticonderoga

286/486
Super VGA
Soundblaster
Y-Glosser Pro
16 Stereo MIDI
CD Audio
Mouse
Joystick

**Spiel-Typ** Strategiespiel

**Hersteller** Mindscape

**Ca.-Preis** DM 120,-

**Kopierschutz** -

**Anleitung** Englisch; befriedigend

**Spieltext** Englisch; wenig

**Bedienung** Gut

**Anspruch** Für Einsteiger und Fortgeschrittene

**Grafik** Befriedigend

**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 520 KByte + 3 MByte EMS/XMS

**Festplattenplatz:** ca. 14 MByte

**CD-Belegung:** ca. 280 MByte

**Besonderheiten:** Gesprächselemente, deutsche Version (inkl. Sprachausgabe) in Vorbereitung.

**Wir empfehlen:** 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Mouse und Super VGA.

## weco Soft-u.Hardwareversand

Frank u. Thomas Siegest

**Mittelweg 1 D-24999 Wees**

<b>FRONTLINES</b>	<b>DV 3,5/CD</b>	<b>65,95</b>
<b>NBA LIVE '95</b>	<b>DA 3/CD</b>	<b>86,95</b>
<b>DESCENT</b>	<b>DA 3,5/CD</b>	<b>75,95</b>
<b>X-COM (JFO2)</b>	<b>DV 3,5/CD</b>	<b>86,95</b>
<b>MASTER OF MAGIC</b>	<b>DV 3,5/CD</b>	<b>86,95</b>
<b>WOODRUFF (Goblins4)</b>	<b>DV CD</b>	<b>75,95</b>
<b>LOST EDEN</b>	<b>DA CD</b>	<b>76,95</b>

PC 3,5	PC CD-ROM
1942 Pacific Air War DA 65,95	1942 Pacific Air War DA 65,95
Acad of the Deep DV 79,95	1944 Across Lithuania DA 89,95*
Aladdin DA 59,95	Acas of the Deep DV 82,95
Alien Legacy DA 72,95	Alone in the Dark2 DV 69,95
Armored Fist DV 65,95	Alone in the Dark3 DV 96,95
Battle Bugs DV 67,95	Armored Fist EV 75,95
Battle Isle 2 DV 77,95	Battle Isle 2 Scen DV 49,95
Big Red Advent. DV 72,95	Blutopia DV 55,95
Bingo! DV 62,95*	Burning Steel 2 DV 79,95
Black Hawk DV 69,95	Civil-u.Colonization DV 69,95
BM 3 Hotshot DV 79,95	Civil-u.Soft-Typ. Del. DA 65,95
Break Thru DA 49,95	Construct Shock DV 89,95
Bureau 13 DV 76,95	Cyberman DA 72,95
Carman Fodder 2 DV 65,95	Dark Forces DV 94,95
Chit War DV 79,95	Das Ant DV 84,95
Colonization DV 86,95	Down Patrol DV 69,95
Dark Patrol DV 79,95	Dark Clou DV 79,95
Death or Glory DV 85,95	Discworld DA 71,95
Der Baulöwe DV 78,95	Die Hohlenwelt 5 DV 75,95
Der Clou DV 76,95	Die Sage v. Nibelungen DV 49,95
Der Trichter DV 79,95	Die veränderte Italy DV 72,95*
Desert Strike EV 63,95	Dragon Lore DV 71,95
Die Seidler DV 69,95	Dreamweb DV 82,95
Discworld DV 72,95	DS42 Sternenschw. DV 79,95
Doppelpass DV 79,95	Earthquake DV 85,95
Dreamweb DV 79,95	FIFA int. Soccer DV 69,95
DS42 Sternenschw. DV 77,95	Flight Unlimited DV 82,95*
Dungeon Master2 DV 79,95	Omega 3 DV 79,95
Earthquake DV 82,95	Grandest Fleet DA 69,95
Erben der Erde DV 79,95	Haltbild (Ikaron) DV 69,95*
FIFA int. Soccer DV 79,95	Hotshot DV 82,95
Football Total 1 DV 79,95	Inferno DV 45,95
Grandest Fleet DA 67,95	King's Quest? DV 82,95
Indy Car Racing EV 37,95	Kix in Play DV 86,95
Jungle Strike DA 75,95	Kyberia 3 DV 82,95
Ko 50 Hoku DA 74,95	Lands of Lore 1 DA 35,95
Kix in Play DV 82,95	Last Dynasty DV 89,95*
Long Arm DA 59,95	Lemmings + 2 DV 65,95
Lode Runner DV 79,95	Little Big Advent. DV 86,95
Lords of the Realm DV 69,95	Magick Carpet DV 89,95
Lorlor Mathius 2 DV 79,95	Magic Carpet Data DV 39,95*
Mad News DV 77,95	Mars DA 85,95
Master of Orion DA 86,95	Nascar Racing DA 82,95
Nascar Racing DA 75,95	NHL Hockey '95 DV 77,95
NHL Hockey DA 77,95	NHL Hockey '96 DV 89,95
Pizza Connection DV 79,95	PGA Tour Golf 466 DA 89,95
Paranor General DA 72,95	Phantasmagoria DV 89,95*
Psycho Pinball DA 69,95	Prototype DA 77,95
Rise of the Robots DA 79,95	King of Med Gold DV 69,95
Robinson's Requ. DV 59,95	Rise of the Robots DA 89,95
Sin Tower DV 65,95*	Shogun EV 79,95
Sin Tower DV 65,95*	Star Crusader DV 65,95
Space Simulator EV 85,95	Subwar 2050 DV 89,95
Star Crusader DV 79,95	Super Karts DA 86,95
Stone Isos DV 72,95	System Shock DV 79,95
Subwar 2050 DV 86,95	Tank Commander DV 82,95
Subw 2050 Miss 1 DV 69,95	Theme Park DV 79,95
Superfist 1 subw 1 DV 67,95	Transport Tycoon DV 86,95
System Shock DV 79,95	U F Q DV 56,95
The Herds DA 69,95	Under A Kill. Moon DA 89,95
Tie Fighter DV 89,95	US Navy Fighters DV 89,95
Transport Tycoon DV 86,95	Virusus DV 69,95
U F Q DV 56,95	Warcraft DA 75,95
U F Q DV 56,95	Wing Comm. 3 DV 99,95
Wing C-Armada DA 69,95	Wing C-Armada DA 75,95
Wolf EV 69,95	Wings of Glory DV 69,95
World of Lemmings DA 65,95	X-Wing Collection DA 72,95
Die Art. DV 69,95	

<b>PHASE 9 GameStar progr. Game-Pad</b>	<b>99,95</b>
<b>PHASE 9 Phantom 2+ (6 Feuerkräfte)</b>	<b>44,95</b>
<b>GARVIS Analog 49,95 Pro 59,95 Phoenix</b>	<b>199,95</b>
<b>LOGITECH WllingMan Extreme</b>	<b>89,95</b>
<b>Mitsumi FX400 - Soundblaster 16 Multi CD 569,95</b>	

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr  
 Versandkosten: (inland) Vorkasse + 0,50 DM  
 Nachnahme + 9,- DM + 3,- DM NH-Gebühr  
 ab 250,- DM Versandkostenfrei  
 Ausland: Nur Vorkasse (Eurocheck) + 20,- DM

Mo. - Fr.: 9.00 - 19.30 Sa.: 10.00 - 13.00

Tel.: 04631 / 976 o. 4261

FAX : 04631 / 4261



# FRONT LINES

**Bayern gegen Deutschland, Texas gegen Mexiko: Im Kielwasser von »Battle Isle 2« kommt ein Sechseck-Taktikspiel um fiktive Regionalkonflikte angepaddelt.**

Im Jahre 2044 sind an die Stelle großer Nationalstaaten kleinere Machtblöcke getreten, die sich untereinander bekämpfen. Da Flugzeuge in der Zukunft anscheinend »out« sind, beschränkt sich »Front Lines« auf landgestützte Einheiten: Luftkissen-Fahrzeuge, Panzer, Artillerie und natürlich Infanterie. Die insgesamt 14 Truppentypen (plus Hauptquartier) sind nach dem beliebten Prinzip »Je stärker, desto teurer und langsamer« aufgeteilt.

Nachdem man sich eines der 32 mitgelieferten Szenarios ausgesucht hat, kann man entweder mit der Anfangsaufstellung spielen oder eine eigene ersinnen. Mit dem vorgegebenen Kapital wählt man unter den vorhandenen Einheiten aus und platziert sie auf der Karte. Während des eigentlichen Spiels gibt es keine Nachbauten. Das Programm überprüft die Neuplatzierungen nicht auf regeltechnische Stimmigkeit hin – Infanteristen können problemlos mitten ins Meer gesetzt werden. Sehr

befremdlich ist auch, sich oft bis zu 99 Hauptquartiere kaufen zu können. Die Kasten nichts (!) und bilden ein vorzügliches Hindernis für alle gegnerische Einheiten.

Recht bizarr muten einige der Szenarios schon an, in denen z.B. »Deutschland« gegen »Bayern« kämpft. Die Missionen unterscheiden sich in Kartengröße, Landschaft, vorhandenem »Kapital« sowie dem Schwierigkeitsgrad. Mit letzterem ist vermutlich die Stärke des Computergegners gemeint – in der Anleitung steht nichts genaueres, und während des Tests präsentierte sich die »Künstliche Intelligenz« in allen drei Stufen gleichermaßen schwach.

In jeder Spielrunde bewegt erst Spieler 1 seine Einheiten, dann sein Kontrahent und anschließend

Mit geringen eigenen Verlusten wird der gegnerische Großangriff schon an der ersten Brücke zerschlagen



Hier werden die Angriffswerte über die Einheiten gebündelt

wird gefeuert. Hierbei fällt die zuschaltbare Option angenehm auf, die Kämpfe simultan austragen zu lassen: Gerade erst zerstörte Einheiten dürfen dann noch schnell zurückschießen. Wenn eine Einheit während ihrer Bewegung in den Aktionsradius gegnerischer Truppen kommt, können diese à la »Perfect General« ein sogenanntes »Gelegenheitsfeuer« durchführen.

Zahlreiche Detailschwächen nagen am Spielspaß: Durch einen Logikfehler beim Transportieren hat Infanterie pro Runde bis zu 150 Bewegungspunkte (normalerweise: sechs) zur Verfügung; die mäßige Sprachausgabe läßt sich nicht abschalten; jede Einheit kann über Flüsse ziehen – wozu also Brücken bauen? Das deutsche Regelwerk enthält zudem mindestens zwei Fehler, die für Einsteiger verwirrend sein könnten. Die bereits



Bei den Einheiteninfos wurde vergessen, den englischen Text zu übersetzen.



jörg langer

Nach dem Spielen von *Front Lines* weiß man vernünftige Strategiespiele wie »Battle Isle 2« und »Panzer General« erst richtig zu schätzen. Trotz einiger nützlichen Funktionen wurde beim neuen Impressions-Werk in mehreren Punkten geschnitten. Die Bedienung ist unkomfortabel, da fehlt z.B. eine Anzeige der möglichen Zielfelder beim Bewegen. Beim Feuern werden zeitraubend auch Einheiten angesprochen, die gar nicht schießen können. Der Computergegner enttäuscht; fast mittelmäßig sieht man seinen Einheiten dabei

zu, wie sie teilweise rundenlang im Kreis herumfahren. Infanterie ist auf Gras fast so schnell, wie ein Transporter; das Auslauffeld einer transportierten Einheit läßt sich nicht bestimmen; Rücken sind nahezu nutzlos. Gefallen können hingegen die verschiedenen Kartenmadi, die vier Bildschirmlayouts, das beliebige Ändern der Anfangsaufstellung sowie der Szenario-Editor. Diese Features befähigen den Spielspeß immerhin ins untere Mittelfeld, wenigstens *Front Lines* deutlich hinter der starken Konkurrenz zurückbleibt.



Der mitgelieferte Editor erlaubt das einfache Erstellen neuer Szenarios

erhältliche Diskettenversion verzichtet auf animierte Sequenzen und Sprachausgabe, sowie auf zwölf der 32 Szenarios. In der von uns getesteten »Erstauflage« fehlte die Mademunterstützung. Diese soll nach Herstellerangabe nachgetragen werden; Besitzer der ersten Version erhalten auf Wunsch ein kostenloses Update zugeschickt. (10)

**front lines**

128K 386/486 VGA Super VGA Soundblaster Blaster Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

**Spiel-Typ:** Strategiespiel  
**Hersteller:** Impressions  
**Ca.-Preis:** DM 100,-  
**Kopierschutz:** —  
**Anleitung:** Deutsch; ausreichend  
**Spieletext:** Deutsch; ausreichend  
**Bedienung:** —  
**Anspruch:** Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Grafik:** Befriedigend  
**Sound:** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 350 KByte + 3,7 MByte XMS  
**Festplattenplatz:** ca. 7 MByte  
**CD-Belegung:** ca. 215 MByte

**Besonderheiten:** Szenario-Editor; mehrere Missionen gleichzeitig.

**Wie empfohlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

## Arctic Soft

Versandanschrift:  
Hindenburgstr. 43  
76829 Landau

Kontaktdaten:  
W: 0 71 30 17 20 Fax: 0 71 30 27 75 56  
Tel.: 0 63 43 47 93 31 Tel./fax: 0 63 43 47 93 36  
Fax: 0 63 43 47 43 22  
E-Mail: info@arctic-soft.de

### Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

Fast alle Disketten sind verworfen!

100 Hour	DA 110 00	Calypso	DA 10 90
Academy of the Dead	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Adrenaline	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 1	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 2	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 3	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 4	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 5	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 6	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 7	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 8	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 9	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 10	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 11	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 12	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 13	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 14	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 15	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 16	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 17	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 18	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 19	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 20	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 21	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 22	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 23	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 24	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 25	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 26	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 27	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 28	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 29	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 30	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 31	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 32	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 33	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 34	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 35	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 36	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 37	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 38	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 39	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 40	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 41	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 42	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 43	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 44	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 45	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 46	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 47	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 48	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 49	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 50	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 51	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 52	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 53	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 54	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 55	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 56	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 57	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 58	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 59	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 60	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 61	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 62	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 63	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 64	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 65	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 66	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 67	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 68	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 69	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 70	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 71	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 72	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 73	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 74	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 75	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 76	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 77	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 78	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 79	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 80	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 81	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 82	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 83	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 84	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 85	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 86	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 87	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 88	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 89	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 90	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 91	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 92	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 93	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 94	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 95	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 96	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 97	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 98	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 99	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90
Alone in the Dark 100	DA 12 00	Castle of the Ancients	DA 10 90

Preprints, Sonderangebote:			
7th Grand	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 1	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 2	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 3	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 4	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 5	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 6	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 7	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 8	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 9	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 10	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 11	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 12	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 13	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 14	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 15	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 16	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 17	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 18	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 19	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 20	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 21	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 22	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 23	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 24	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 25	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 26	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 27	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 28	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 29	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 30	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 31	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 32	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 33	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 34	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 35	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 36	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 37	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 38	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 39	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 40	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 41	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 42	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 43	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 44	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 45	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 46	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 47	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 48	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 49	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 50	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 51	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 52	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 53	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 54	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 55	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 56	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 57	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 58	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 59	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 60	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 61	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 62	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 63	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 64	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 65	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 66	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 67	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 68	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 69	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 70	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 71	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 72	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 73	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 74	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 75	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 76	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 77	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 78	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 79	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 80	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 81	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 82	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 83	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 84	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 85	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 86	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 87	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 88	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 89	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 90	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 91	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 92	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 93	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 94	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 95	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 96	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 97	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 98	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 99	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90
Alone in the Dark 100	DA 12 00	Jack-Johnson's Grand	DA 10 90

**Hardware:</**



# DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

Rennspiel-Freunde, laßt den Sturzhelm liegen! Unter dem PSigen Motto tuckern lediglich brave Spielfigürchen über eine Eurapa-Landkarte, um Feld für Feld schänden Mamon einzusacken.

**H**mm, warum sind Computerspiele eigentlich immer so kompliziert? In der guten alten Brett-Ära, als sich ganze Familien wegen »Mensch-ärgere-dich-nicht« verkrachten, brauchte man auch nicht mehr als zweieinhalb schlumpfige Regeln. Mit »Die total verrückte Rallye« setzt Blue Byte gezielt auf den naiven Charme solcher Verlustierungen und präsentiert eine Art Brettspiel ohne Brett. Mit der eher schlichten Würfel-Oper sollen ganze Sippen vor den Bildschirm gelockt werden, die vor

konventionellen Computervergnügungen sonst eher zurückerschrecken. Soweit der gute Wille der Marketingabteilung, doch was zeigen uns die unbarmherzigen Gestirne der Realität? Schauplatz des Geschehens ist eine Europakarte, wo die Hauptstädte durch hunderte einzelner

Durch Einsatz der »Hau ab«-Karte halten Sie sich Dr. Draga vom Hals



Kleiner Monitor, aber hahe Auflösung? Macht nix – mit entsprechender Einstellung...



...blasen Sie die HiRes-Ameisen von wampigen Pixel-Gebirgen auf, die besser zu erkennen sind.

Kaufen	Versuchen	Karte	Besitzen
Fähre	\$10.000	\$200	28.0%
Weingut	\$20.000	\$300	18.0%
Kindergarten	\$20.000	\$300	18.0%
Drogerie	\$30.000	\$500	16.0%
Burgbahn	\$50.000	\$800	15.2%
Stahlwerk	\$100.000	\$2.000	24.0%
Papierfabrik	\$100.000	\$2.000	24.0%

Grundstückkauf leicht gemacht: Durch klugen Einsatz der Ereigniskarte machen wir ein echtes Schnäppchen.

Felder miteinander verbunden sind. Die bis zu acht Spieler kommen der Reihe nach dran: erst würfeln, dann ziehen. Nicht immer ist der kürzeste Weg Richtung Ziel der Beste. Denn je nachdem, welche Farbe der Fleck hat, auf dem man zu stehen kommt, wird kassiert oder gelohnt. Rote Ecken kosten Geld, blaue füllen hingegen das Konto auf. Gelbe Ruhestätten spendieren Ihnen eine Ereigniskarte. Kommt man gar bei einer Stadt vorbei, läßt sich eine Immobilie erwerben. Auf Dauer lohnt eine solche Investition, denn sie bringt Runde für Runde sichere Mieteinnahmen. Wer als Erster die momentane Zielstadt erreicht, kassiert eine extradike Prämie. Danach verkündet der Spielmoderator das nächste Ziel – und hurtig setzen sich alle wie-

heinrich lenhardt

Zwickmühle, Ich här' Dich klappern: »Die total verrückte Rallye« ist offensichtlich für Leute konzipiert, die sonst wenig oder gar nichts mit Computerspielen anfangen können. PC Player ist hingegen auf eine Zielgruppe ausgerichtet, die sich recht intensiv mit diesem schönen Medium herumschlägt und entsprechend hohe Ansprüche hat. Und just der klapprige Brettspiel-Charme, den der reife Total-Einsteiger vielleicht ganz niedlich findet, ruft beim erfahrenen Strategiespiel-Bezwinger Kieferausrückungen infolge heftiger Gähnvorgänge hervor. Der einfache Spielablauf ist im Kampf gegen Computergegner selbst an verregneten Nachmittagen ein ungeeigneter Langeweile-Bekämpfer. Auch das emsig empfohlene Spielen im Freundeskreis hat

seine Haken: Bei den Bildschirmausschnitten geht viel Übersicht verloren; auch die Anwendung der Landkartenfunktion beschränkt nicht den Durchblick, den ein »echtes« Spielbrett garantiert, das kunstvoll auf den Wohnzimmer genaugewürde. Immerhin setzt Blue Byte familienfreundliche Akzente – das pusselige Rummelzucken ist so ziemlich das 180-Grad-Gegenteil zu Blutwurst-Software Marke »Daam«. Wenn Sie ein harmloses »Mama-Papa-Oma-Kind«-Computerspiel mit Würfelcharme suchen, ist das Programm keine schlechte Wahl. Ich für meinen Teil lasse dann den PC lieber ganz ausgeschaltet und greife zu einem gestandenen »Manapaly« – da kann man besser mit dem Papiergeld mageln und der Hund die Würfel mapsen...

Gleich würfeln – oder erst auf die Landkarte gucken? Dieses Spiel wird ganze Fingernagel-Generationen auf dem Gewissen haben...



Erreicht ein Teilnehmer die Zielstadt, wird den Betrachtern eine Animation gegnnt

der in Bewegung.

Die spielerische Herausforderung reduziert sich auf drei Aspekte: Die Wahl des lukrativsten Weges, das Raften aller Immobilien in einer Stadt (dann doppelte Mietzuwen-

dung wegen »Monopol-Effekte«) und der Einsatz der Ereigniskarten. Es gibt rund 40 dieser Extraauslöser, die sich zu einem beliebigen Zeitpunkt verwerten lassen. Mit entsprechenden Karten können Sie z.B. um eine bestimmte Felderanzahl vorrücken (praktisch, wenn man kurz vor einer Zielstadt steht und nicht dem Würfelglück vertrauen will). Wahrscheinlich Schadenfreude stellt sich ein, wenn Sie bestimmte Mitspieler eine Runde aussetzen lassen, deren Karten mit ihren Schulden belasten oder Lieblingsgrundstücke einkassieren.

Vareilige Fluchtreaktionen könnte der farsche blonde Moderator auslösen, der in Comic-Manier durch das Programm führt. Subtil wie Wolfgang Lippert (Varsicht, Ironie!) berlinert er sich durch plumpe Witzchen. Wenigstens lässt sich das Gewäsch durch geschwinden Klick oder Intro-Totalabschaltung stilllegen. Höhepunkte in Sachen Animation sind schon die kleineren Pixel-Zerrüttungen, die zufällige Ereignisse wie Vulkanausbrüche oder Schneestürme auslösen. Streckenabschnitte können so blackiert oder einzelne Immobilien dematiert werden. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt ein gewisser Dr. Drago, der computergesteuert den jeweils am weitesten hinterherwuschelnden Spieler verfolgt. Bei Badenkontakt kommt's zu Geldabzug oder ähnlichen schmerzlichen Erlebnissen. (hl)

# Game It!

☎ 07569/92020

	3,5"	CD
Aces of the Deep	74,95	79,95
Battle Bug*		39,95
Battle Isle 2		69,95
Bl 2 - Erben des Titan		44,95
Bling*	69,95	69,95
Bioforge		79,95
Civil War*		74,95
Colonization	76,95	84,95
Commsnd & Conquer*		89,95
Dark Forces		84,95
Descent		69,95
Discworld	64,95	74,95
Dungeon Master II*		79,95
Flight unlimited*		74,95
Hammer of the Gods		69,95
Iron Assault*		69,95
Kingdoms of Germany		49,95
Kyrandia 3		69,95
Little Big Adventure		84,95
Lost Eden*		84,95
Magic Carpet		84,95
Master of Magic*	79,95	79,95
Manzoeranzan	69,95	69,95
NBA Live 95		79,95
Panzer General	67,95	67,95
Renegade		69,95
Sim Town*		69,95
Sternenschweif	66,95	66,95
Super Karts*		84,95
Tenk Commander*		79,95
Transport Tycoon	75,95	79,95
UFO & Master of Orion		59,95
US Navy Fighters		79,95
Warcraft		69,95
Wing Commander 3		94,95
Woodruff		59,95
X-COM		79,95

## Lösungshefte

Gravis Analog	39,95
Gravis Phoenix	199,95
SB 16 Value	169,95
SB 32 AWE Value	299,95

Preise sind Stand 4.4.95 - Tagespreise erfragen, wir geben Pressenkenungen sofort weiter!

\* = noch nicht verfügbar bei Drucklegung  
Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr  
Vorkasse/EC-Scheck: DM 6,90, ab DM 250,- frei

Game It! ☎ Kreuzthal • 87474 Buchenberg  
☎ 07569/92020 • FAX 92022



## die total verrückte rallie

786	386/486	133	Super VGA	Soundblaster	133	Blaster Pro	General MIDI	CD-ROM	Maus	Joystick
Spiel-Typ	Gesellschaftsspiel									
Hersteller	Blue Byte									
Ca.-Preis	DM 100,- bzw. 120,- (inkl. Joypad mit extra langem Kabel)									
Kopierschutz	-									
Anleitung	Deutsch; gut									
Spieltext	Deutsch; gut (auch Spruchausgabe)									
Bedienung	Befriedigend									
Anspruch	Für Einsteiger									
Grafik	Befriedigend									
Sound	Befriedigend									



# FLAMINGO TOURS

**Buchen bringt fluchen:** Ergründen Sie die Wünsche des deutschen Urläubers und horten Sie Bettenkontingente. Doch selbst die aufregende Touristikbranche ist nicht vor schnarchigen Strategiespielen sicher.



**Das Hauptmenü in voller Pracht:** Wollen wir erst die Hotelauslastung prüfen oder gleich einen neuen Bus kaufen?

ist auch »Flamingo Tours« nur ein Vertreter der Spezies neudeutscher Wirtschaftssimulationen-Tristesse. In einer überschaubaren Anzahl von Menüs legen Sie Bettenreservierungen fest, kaufen Busse, chartern Flieger oder heuern gar einen Kreuzfahrtdampfer an. Wohin die Deutschen gerne

**A**nspruch und Wirklichkeit klaffen nach der Lektüre eines Urlaubsprospekts oft auseinander. Wo sich auf Hochglanzpapier Bikini-Miezen räkel und glückliche Muschelsucher an sauberen Stränden promenieren, bietet die Wirklichkeit allenfalls eine Baywatch auf Teutonen-Bierbänke, während die Abwässer von der nahegelegenen Chemiefabrik die Reste der Meeresfauna abtöten.

Auch nach der Lektüre einer Spielepackung klaffen Anspruch und Wirklichkeit oft auseinander. Der Spaß in Tüten wird versprochen, Features wie »Lerneffekt durch fundierten geographischen Hintergrund« verzweifelt bemüht. Doch letztendlich

ziehen, verrät ein Statistikbildschirm. Wenn die ersten soliden Einnahmen durch die Busverfrachtung Alpenglühliebender Rentner auf dem Konto eintreffen, ist es Zeit, weitere Reisebüros irgendwo in Deutschland zu eröffnen. Reicht man doch mal in die Miesen, verschafft der Gang zur Bank vorübergehend finanzielle Erleichterung – zu strammen Zinsen, versteht sich. Damit wäre die Aufzählung von Programm-Features fast schon erschöpft. Die letzte Extrovoganz: Werbung vom Prospekt bis zum TV-Spot.

Bis zu vier Spieler wechseln sich beim Kampf um dicke Einnahmen und zufriedene Touristen am Bildschirm ab. Bei konstant guten Auslastungsquoten können Sie pro Reiseziel eine »Postkarte« ernen; Zeichen von Erfolg und Kundentreue. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, wobei die einfachste Stufe keine Saisonschwankungen kennt. Wenn die halbe Menschheit hingegen realistisch während der Sommermonate auf Tour gehen will, ist noch mehr Feintuning beim Abstecken der Bettenkontingente erforderlich. In puncto Musik gibt es vier (eher langweilige) CD-

Audio-Tracks, aber keinerlei Soundkarten-Support: Geräuscheffekte, wer braucht die schon? (hl)



Nachdem die Hotelbetten reserviert wurden, findet der Urlaubertransport automatisch statt...



...sichern Sie ausreichend Busse, Flieger oder Dampfer in Ihrem Fuhrpark haben.

heinrich lenhardt

Ich plädiere für die Definition eines neuen Genres: das »mühsame Austarier-Spiel«. Flamingo Tours nimmt lacker alle Anforderungshürden: Stets Starren auf Zahlenhäuflein, entsprechendes Anpassen von Einstellungen, nächsten Spielmanat aufrufen, fortgesetztes Starren auf veränderte Zahlenhäuflein... selbst ein Nebensaison-Kuraufenthalt in Bad Heilbrunn verheißt mehr Nervenzit als dieses Stoffell-Spielprinzip.

Man studiert die Wunschreize der Deutschen, paßt seine Bettenkontingente an – und wiederholt diese mäßig aufre-

gende Tätigkeit bis zum Ende aller Zeiten. Abwechslung, Gags, Überraschungen? Ach was, das Anfliegen eines neuen Ziels wird gerade mal mit einem mühsamen Standbild gedankt, Qualitätsstufe »zu heiß gewaschen«.

Was Flamingo Tours vorm totalen Wertungsabsturz rettet, ist die halbwegs witzige Thematik – auch wenn das Gag-Potential bei weitem nicht ausgeschöpft wird. Wer ernsthaft in solche Zahlenliebchenereien vernarrt ist und weder neue Ideen nach Abwechslung erwartet, möge sein Glück mit diesem grauen Entlein versuchen.



## flamingo tours

<p>→ 286 → 386/486 → VGA → Super VGA → Soundblaster → 3.5" Floppy Pro → General MIDI → CD-Audio → Maus → Joystick</p>	<p><b>Spiele-Typ</b> Wirtschafts-Simulation</p> <p><b>Hersteller</b> Kaiko</p> <p><b>Co.-Preis</b> DM 80,-</p> <p><b>Kopierschutz</b> –</p> <p><b>Auflistung</b> Deutsch; befriedigend</p> <p><b>Spieltext</b> Deutsch; gut</p> <p><b>Bedienung</b> Gut</p> <p><b>Anspruch</b> Für Einsteiger</p> <p><b>Grafik</b> Ausreichend</p> <p><b>Sound</b> Ausreichend</p>	<p><b>Freies RAM:</b> min. 510 KByte</p> <p><b>Festplattenplatz:</b> ca. 4 MByte</p> <p><b>CD-Belegung:</b> ca. 4 MByte</p> <p><b>Besonderheiten:</b> Drei Schwierigkeitsgrade; bis zu vier Spieler.</p> <p><b>Wir empfehlen:</b> 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.</p>
---	--	---





Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

14 Programme CD-ROM Review

[illegible]

● 2011 年 12 月 1 日



# TOWER ASSAULT

**Angriff der PC-Gehäuse? Nein, vielmehr Terror im Neubau-Tower. Was sich bewegt, wird erlegt – der Nachfolger zu »Alien Breed« befriedigt elementare Action-Be-dürfnisse.**

**T**raslast: Der Planet »Azarin 2E« ist nicht nur wegen des an ein Heuschrecken-Mittel erinnernden Namens ein fragwürdiges Besuchsziel. Gefräßige Alien-Harden haben die Station der Menschen überrannt und nur ein paar unschöne Essensreste übriggelassen. Doch wahlweise ein bis zwei Helden sind lebensmüde genug, um im Alleingang die Alien-Mama aufzuspüren. Der Weg zur Königin führt durch Dutzende von Levels, die sich durch verschiedene Türme ziehen. Neben der emsig krabbelnden Aliens müssen Sie außerdem auf kurzgeschlossene Geschütztürme achten – und im Freien wurden reichlich Minen verbuddelt, deren Auslösung gehörig an der Lebensenergie zehrt.

»Tower Assault« ist der Nachfolger zu »Alien Breed«, mit dem Team 17 uns vor eineinhalb Jahren beglückte. In einer Art Mischung aus »Alien«-Kinofilm (Story, Atmosphäre) und dem Spielhallen-Klassiker »Gauntlet« (Spielprinzip) trippelt das Heldenpärchen durch Labyrinth-Levels, die von oben gezeigt werden. Entgegenkommende Aliens werden flugs beschossen; außerdem sammelt man fleißig Munition, Schlüsselkarten, Lebensenergie-

◀ Shopping am Computerterminal. Sehr empfehlenswert: Mit dem Body Armour hält das Bildschirmleben länger.



Schnell durch die radioaktive Zone ballern, deren Strahlung stetig an der Lebensenergie knabbert!



Wir stören die Aliens beim Abendessen – kein Wunder, daß die stinkig reagieren...

EXIT CORRIDOR  
THIS IS ONE OF THE  
CONNECTING CORRIDORS  
THAT EXIT THE TOWER.  
THEY LEAD THE EAST AND  
WEST TOWER COURTS SECTIONS.  
YOU CAN EXIT TO SECTOR 5  
EXIT OR SECTOR 5 WEST  
PASSAGE THROUGH THEM  
REQUIRES A GREEN PASS.

Immer wieder stoßen Sie auf Informationen über den Aufbau der Station

Spender und Geld auf, um an Terminals neue Waffen zu kaufen.

Entweder kam diese Masche beim Vorgänger sensationell gut an oder den Designern waren keine größeren geistigen Verrenkungen zuzutrauen – Tower Assault bietet jedenfalls im Kern das selbe in grün. Grafik und Steuerung wurden nicht sanderlich überarbeitet; es gibt halt jede Menge neue Levels und Verzweigungen. Auf welchem Weg man sich zur Alien-Königin vortastet, ist dem Spieler überlassen. Das Handbuch empfiehlt deshalb auch wiederholtes Durchspie-

heinrich henhardt

Ein Labyrinth von oben, ständig turnen ein paar Aliens herum und fröhlich knattert man die stets gleichen Krabber über den Haufen. Genau das richtige für einen beschaulichen Feierabend; dank Zwei-Spieler-Modus läßt man gerne die Lebensgefährtin an dem dralligen Treiben teilhaben.

Tower Assault ist Action-Einfallslosigkeit pur auf ganz unterhaltsamem Niveau. Gegenüber dem Vorgänger fällt natürlich auf, daß an der Komplexitäts-Schraube gedreht

wurde. Die einzelnen Levels sind auch nicht mehr ganz so unübersichtlich.

Doch ein bißchen mehr Inspiration bei Design und Grafik hätte ich mir gewünscht; immerhin satte 18 Monate nach Alien Breed. Und daß sich aus der alten Gauntlet-Spieleidee mehr Spielwitz halen läßt, hat Renegade mit »Chaos Engine« bewiesen.

Tower Assault ist OK für Fans altmodischer Ballereien, aber größere Zielgruppen kann ich beim besten Willen nicht erspähen.





# Hall of Fame

## BATTLE ISLE

Ein Strategiespiel, das nicht unter Gruselgrafik und abstrusen Tastenkommandos leidet? Revolution! Blue Bytes' »Battle Isle« setzte 1990 neue Taktikmaßstäbe.

**T**rotz aller Grafikfähigkeiten des Amiga und der aufkommenden PC-Spiele-Power hatte sich ein Genre bis zum Jahre 1989 nicht wesentlich weiterentwickelt. Die Strategiespiele dümpelten grafisch meist noch immer auf Zeichensatzniveau herum und boten ebenso viele Tastaturkommandos wie Truppentypen. Doch im Sommer '89 erschien ein verheißungsvoller Stern am trüben Strategiehimmel: Das PC-Engine-Spiel »Nectaris« sah gut aus, war einfach zu bedienen und entlockte den Fachzeitschriften-Redakteuren trotz japanischer Bildschirmtexte Begeisterungsdürme. 1990 veröffentlichte Blue Byte mit »Battle Isle« ein Programm für MS-DOS und Amiga, das sich zumindest grafisch stark an Nectaris orientierte: Die Szenariokarten waren ebenfalls in Sechsecke unterteilt; die Einheiten keine klobigen Armesymbole, sondern kleine Panzerchen und Infanteristen. Ein halbes Jahrzehnt später kann Battle Isle immer noch gefallen. Die Steuerung erfolgt per Maus oder Joystick; nach Anklicken einer Einheit werden alle Felder markiert, auf die sie ziehen (bzw. schießen) kann. So muß man nur noch eines der hervorgehobenen Hexagons auswählen, und schon marschieren die Trupp los. Jeder Gesamtzug ist in eine Bewegungs- und Angriffsphase unterteilt, der Bildschirm zweigeteilt. Während links der eine Spieler seine Bewegungsorder gibt, tüftelt der andere im rechten Fenster Angriffs- und Spezialbefehle aus. Da beide Phasen gleichzeitig ausgewertet werden und man deshalb immer eine Runde vorausdenken muß, ist Battle Isle für zwei menschliche Spieler sehr interessant. Beim Kämpfen sieht man die bis zu sechs Fahrzeuge beider Kampfeinheiten aufeinander zufahren und sich beschießen. Durch fleißigen Fronteinsatz verbessert sich die Erfahrungsstufe der Einheiten, wodurch sie effizienter werden. Angeschlagene Verbände repariert man unter Energieverbrauch in sogenannten Depots. Durch



Während Spieler A seine Einheiten bewegt, gibt sein Kontrahent Angriffsbefehle

das Aufsammeln herumliegender Kristalle werden die Energievorräte aufgestockt, die außerdem zum Bau neuer Truppen dienen. Von diesen gibt es gut zwei Dutzend, angefangen bei der Roboter-Infanterie über Luftkissenfahrzeuge bis hin zum Schlachtschiff. Eigentliches Ziel ist die Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers; alternativ dazu vernichtet man alle gegnerischen Truppen. Der Autor dieser Zeilen kann sich noch gut an ein Zweispielermatch erinnern, bei dem er chancenlos Panzer um Panzer verlor und kurz vor der Niederlage stand. Doch ein unscheinbares Transportschiff setzte im allerletzten Moment eine einsame Infanterieeinheit vor dem gegnerischen Hauptquartier ab – und sicherte ihm so doch noch den Sieg. (la)

### WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...Battle Isle das erste Blue-Byte-Programm in der Hochsprache C war? Vorher hatte man alles fleißig in Assembler-Cade geschrieben, wie es sich damals »für einen Programmierer gehörte«.
- ...Blue Bytes damaliger High-End-PC ein 386er mit unglaublichen 33 MHz und 8 MByte RAM war? Das Compilieren des Battle-Isle-Quellcodes dauerte auf diesem »Geschob« ganze 19 Minuten.
- ...aufgrund der mageren 512 KByte RAM des Standard-Amiga ein eigenes Diskettenformat entwickelt wurde, um einige Bytes zu sparen und Battle Isle doch noch in den Speicher zu bekommen? Für seine Zugberechnung hatte der Computer-gegner nur 11.000 Bytes zur Verfügung.
- ...es zwei Datendisketten für Battle Isle gibt, von denen die zweite »Moon of Chromas« als eigenständiges Programm elli-che Detailverbesserungen bietet? Weitere Abgeber sind »History Line« sowie »Battle Isle 2«, zu dem eine »Scenery CD« erschienen ist. Das für Sommer geplante »Shadow of the Empire« wird erstmals nur unter Windows laufen. Außerdem ist eine Neuauflage der alten Battle-Isle-Teile auf CD-ROM geplant.



Die grafische Auswertung der Kämpfe ist ebenso simpel wie spannend

zufahren und sich beschießen. Durch fleißigen Fronteinsatz verbessert sich die Erfahrungsstufe der Einheiten, wodurch sie effizienter werden. Angeschlagene Verbände repariert man unter Energieverbrauch in sogenannten Depots. Durch





V ar wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Paß. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Masochist darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich  
Lenhardt



Boris  
Schneider



Jörg  
Langer



Florian  
Stangl

## T I T E L

AUFSCHWUNG OST DELUXE	★★	★★★	★★	★
DAEOALUS ENCOUNTER	★★★	★★★	★★★	★★★
FIRST ENCOUNTERS (FRONTIER II)	★	★★	★★★	★★
FLAMINGO TOURS	★	★	★	★
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	★★★★	★★★★	★★★	★★★
FLIGHT UNLIMITED	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
FRONT LINES	★	★★★	★★	★
FUSSBALL TOTAL	★★	★	★	★
HATTRICK	★★★★	★★	★★	★★
HIDDEN WORLDS (MAGIC CARPET)	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
HIGH SEAS TRAORER	★	★	★★	★
JAGGED ALLIANCE	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
LEMMINGS FÜR WINDOWS	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★
LOST EOEN	★★	★★	★★	★★
MAABUS	★	★	★	★
MACHIAVELLI	★★★	★★★	★★★	★★
MAGIC OF ENDORIA ENHANCED	★	★★	★★	★
PYROTECHNICA	★★	★★	★★	★★
SLAM CITY	★	★	★	★★
SLIP STREAM	★★★	★★★★	★★★	★★★★
STONE PROPHET	★★★	★★	★★★	★★★
SUPER STREET FIGHTER II	★★★	★★	★★	★★★★★
TICONOEROGA	★	★★	★★★	★★
TOTAL VERRÜCKTE RALLYE, DIE	★★	★★	★★	★
TOWER ASSAULT	★★★	★★	★★★	★★

# FARBENSPIELE

Die Shareware treibt es diesen Monat besonders bunt: Neben dem explosiven Actionspiel »Decimation« stellen wir Ihnen die neueste Version eines Grafiksoftware-Klassikers vor.

Bei unserer Sichtung der Shareware-Neuheiten sind uns zwei Spiele aus den Bereichen Action und Strategie angefallen. Außerdem werfen wir einen Blick auf die jüngste Version des Malprogramms »Neopaint«.

## Decimation

In typischer Space-Invaders-Manier erwehren Sie sich bei »Decimation« zahlreicher Gegnerwellen, die vom oberen Teil des Bildschirms nach unten herabstoßen. Gesteuert wird per Tastatur, Gamepad oder Joystick. Neben einer für Shareware-Verhältnisse ansprechenden Grafik hat Decimation passable Soundeffekten zu bieten. Es gibt nur ein Bildschirmleben, dafür hält ein Energieschild mehrere Treffer ab, bevor man das Zeitliche segnet. Ab und zu können Sie durch das Abschießen von Asteroiden Energiekristalle einsammeln, um den Schild mit Reserveladungen zu versehen.

Der eingebaute Laser hat zwar unbegrenzt viel Munition, überhitzt aber bei ständigem Dauerfeuer. Außerdem ist man mit zwei verschiedenen Raketentypen ausgestattet: Die eine fliegt in einer geraden Linie nach oben und zerstört sogar hartnäckige Gegner mit einem Treffer. Die andere sucht sich selbstständig ein Ziel und gleitet auch schräg oder zur Seite hin. An Raketen hat man nur einen begrenzten Vorrat, der durch das Anfliegen von sporadisch erscheinenden »Depots« wieder aufgestockt wird. Die Vollversion des Programms soll neue Gegner, fiesere Angriffswellen und mehrere Extrawaffen bieten.

## DECIMATION

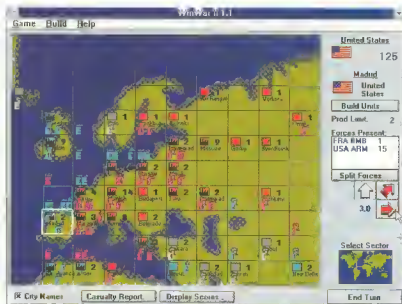
Genre: Actionspiel Lläuft unter: MS-DOS  
Hersteller: RREALogic Sprache: Englisch  
Festplattenplatz: ca. 1 MByte Vollversion: 22 US-Dollar



Muntere Laser-Action mit »Decimation«

## WinWar 2

Als interessanter »Risiko«-Clone entpuppt sich »WinWar 2«. Hintergrund des Spiels ist der Zweite Weltkrieg, was sich aber nur auf die Landkarte sowie die beteiligten sieben Staaten auswirkt – ansonsten ist das Programm denkbar abstrakt gehalten. Die vier Alliierten (USA, England, Frankreich und Sowjetunion) stehen den drei Achsenmächten Deutschland, Italien und Japan gegenüber; Kämpfe innerhalb eines Bündnisses sind nicht erlaubt. In der Shareware-Version kann nur einer der alliierten Staaten vom Spieler übernommen werden. Die Vollversion hat diese Einschränkung nicht, so daß bis zu sieben Spieler teilnehmen dürfen – auch per Netzwerk. Die Karte ist in sechs Sektoren (z.B. Nordamerika oder Europa) eingeteilt, die ihrerseits aus je 100 Quadraten bestehen. Befindet sich in einem Feld ein Fabrik-Symbol, so kann dort eine vorgegebene Anzahl an Kampfeinheiten gebaut werden. Die verwendete Währung sind »Ressourcen«, die man pro



»WinWar 2« ist ein unkompliziertes Strategiespiel

Runde erhält – abhängig von den kontrollierten Gebieten. Es gibt Infanterie, Panzer, Jagdflugzeuge und Bomber zu kaufen, zur See setzt man sich mit vier verschiedenen Schiffen zur Wehr. Die Truppentypen unterscheiden sich in Kosten, Angriffs- und Verteidigungswert, sowie der Bewegungsreichweite. Vorhandene Einheiten werden als kleine Symbole direkt in den Feldern dargestellt. Die Bedienung ist denkbar einfach geraten: Feld anklicken und auswählen, wahn die darin stehenden Einheiten ziehen sollen. Angriffe entstehen durch den Zug auf ein bereits besetztes Feld und werden rechnerisch ausgewertet. Die Stärke der beteiligten Staaten läßt sich einstellen, indem man die Höhe der Ressourcen-Einnahmen pro Runde manipuliert.

## WINWAR 2

Genre: Strategiespiel Lläuft unter: Windows  
Hersteller: Silkan Commander Games Sprache: Englisch  
Festplattenplatz: ca. 1 MByte Vollversion: 25 US-Dollar

**AUF DEM CD-ROM**

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die neueste Shareware-Version von Neopaint.

me durchaus mit ihren Windows-Verwandten konkurrieren können. Sämtliche Standardfunktionen wie das Ausschneiden und Kopieren von Teilbereichen sind komfortabel durchführbar. Der gewünschte Bereich wird als Rechteck oder Kreis, bzw. mit Linien oder Kurven definiert; per »Crop«-Funktion läßt sich der restliche Teil der Grafik wegschneiden. Das Zeichnen von Kreisen, Rechtecken und Würfeln gehört ebenso zum Repertoire, wie das Rotieren und Neuskalieren des ganzen Bildes. Alle Grafikfenster können beliebig verschoben und in der Größe verändert werden. Per Icon ruft man eine DOS-Shell auf, um z.B. Dateien zu kopieren.

Für Präzision sorgen eine gelungene Zoom-Funktion sowie ein zuschaltbares, frei definierbares Gitter. Mit Hilfe eines »Stempels« lassen sich kleine Grafiken als Pinsel benutzen, zudem stehen verschiedene Pinselmodi wie »Verwischen« oder »Klonen« zur Verfügung. Flächen färbt man entweder mit einer bestimmten Farbe, der »Sprühpistole« oder einem Muster ein. Rund 25 Effekte, von »Acid Wash« bis zu »Vaporize«, dienen zum Verfremden des Bildes. Bei soviel Farbenklekerei darf die Undo-Funktion nicht fehlen, welche die jeweils letzte Aktion rückgängig macht.

Neopaint arbeitet mit den gängigsten Bildschirmauflösungen zusammen, z.B. 640 x 480 Pixel (bei bis zu 1,6 Millionen Farben). Aus lizenzrechtlichen Gründen unterstützt Version 3.1 zwar die Grafikformate »BMP«, »PCX« und »TIF«, aber nicht mehr das beliebte »GIF«. Ein geplantes Zusatzprogramm soll das Format nachträglich einbinden. Trotz dieser Einschränkung ist das Preis-Leistungsverhältnis der registrierten Version angesichts der verlangten 55 US-Dollar äußerst gut. (la)



Das DOS-Grafikprogramm Neopaint wird auch im Redaktionsalltag eifrig benutzt

## NEOPAINT 3.1

Genre: Malprogramm Lläuft unter: MS-DOS  
 Hersteller: Neopaint Sprache: Englisch  
 Carpatian  
 Festplattenplatz: ca. 3 MByte Vollversion: 55 US-Dollar

## Neopaint 3.1

Auch in der neuesten Version beweist »Neopaint«, daß DOS-Malprogramm

**J E S**

**Multimedia**

Am Obstmarkt 1, 71522 Backnang

**Neueröffnung:**

**Ladengeschäfte:**

**Am Obstmarkt 1**

**71522 Backnang**

**beim Sport-Boss**

**Bismarckpark**

**74076 Heilbronn**

Inh. Joachim Braunwarth

**DM 79,95** **DM 49,95**

**Dr. Version** **DM 94,95**

**Kein Druckfehler** **Wir sind verrückt!**

**DM2-MAGIC** **DM 49,95**

**DM 270 neue Level** **für DOOM II** **nur DM 39,95**

**DM 1000 neue Level** **für DOOM II** **nur DM 39,95**

**WILD DREAMS**

**DM 39,95**

**KINDERGARTEN EROTIK** **VON ILLUSIONS**

**Blorgage** **DM 89,95**

**Creature Shock** **DM 89,95**

**Descent** **DM 79,95**

**Kyrodia 3** **DM 79,95**

**Magic Carpet** **DM 89,95**

**Nascar Racing** **DM 79,95**

**NBA Live '95** **DM 89,95**

**Star Trek - The Next G.** **DM 89,95**

**Wing Commander 3** **DM 99,95**

**X-Com** **DM 89,95**

**Grovis Game Pad** **DM 44,95**

**Wingman Extreme** **DM 99,95**

**Grovis UltraSound Max** **DM 329,95**

**Preisliste gg. Rückumschlag**

**Erotik nur gg. Altersnachweis**

**Bestelltelefon: 07191 / 96 02 96**

**Bestellfax: 07191 / 96 02 98**

**BTX: EHMANN CD-ROM #**

**Verkaufen, DM 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50**

**Ab DM 150,-**

**versandkostenfrei**

Alle Angebote National und Versandkosten erwünscht  
 (Auslandsendungen extra berechnen)

## CD-ROM

### PREISRECHNER

Top-Titel scharf kalkuliert

schnell \* kompetent \* zuverlässig

WAHNSINN  
 Original-Vollversion eines tollen  
 Games bei jeder Bestellung  
**GRATIS!!!**

### Shareware

Andromeda 4.0 (10 Vollv.)	33,90
Blaster Vol. 3	9,50
Boom Powerpack 2	29,80
Dream Linux Triple-CD 2.2	59,00
Mailbox CD-ROM 2	39,80
Megastorm (Doppel-CD)	59,00
Patchwork 2-3 '95	39,80
Pegasus Vol. 1/95	29,80
Starcom Six-Mix	35,00
Topware Monats-CD Juni	29,80

### Deutsche Vollversionen

Norton Collection	ab 25,00
PC-Config (PC-Diagnose)	24,95
Yellow Point (1. Auflage)	29,95
Wir führen das gesamte CDV & Topware-Sortiment zu Top-Konditionen!	

### BTX: HÜBNER #

Neuheiten & Sonderangebote

### Infotainment

10-Pack Professional	79,00
Bob Dylan Highway 61	89,00
CD-Globe Fotoshows	je 28,80
Columbus Universallexikon	27,90
Columbus Weltatlas	45,00
Deutsche Gesetzestexte '95	33,00
Elektronik Mensch	59,00
Flug-Revue Airbus A340	89,00
Geo-Routen	49,00
Globet Explorer	119,00
Internet MPEG CD-ROM	39,80
Multimedia PC-Schreib	29,80
Non-Stop USA	39,80
PC-Falterschule I. Win.	49,00
PCSL City-Guide BRD	39,80
Teleinfo Regional (0-9)	je 29,80
Win Shopping Grafik	24,90

### Grafik - DTP - Sound

Ansagen für d. Anrufbeantwort.	21,90
Conrad Draw Vorlagen	24,90
DTP-Collection, 1000 Clips	12,90
Ultra Mod II	14,90
Icons & Fonts (2000 Fonts & Icons)	12,90

### Zubehör

CD-Leerhüllen, 10er Pack	8,50
CD-ROM Caddy (Original)	9,95
Doppel-Leerhüllen, 10 Stk.	15,00

### Erotik (gegen Altersnachweis)

American Dream Girls	44,90
Candy 1, 2 e. Extra, Filme	je 49,00
Carol Lynn Fax, Girls 1-5	je 19,90
Damen Direkt Kontakt	59,00
Erotic Dreams	39,00
Erotik Film Sensation 1+2	29,80
Extr. Hot Girls! Hot Erotik	je 35,00
Girls on hot Roads	39,00
Pleasure Busters	39,00
Sexy Acts Vol. 1-3	je 19,50
Sexy Pin-Up's, 1.000 Fotos	24,50
Sexy Secretary	39,00
Sintul Girls 1-3, beste Qualität	je 29,80
Stargirls, Instant Videos Fotos	29,80
Weisside Casting 1-4	je 29,80
Wel-Dreams Vol. 1-8	je 21,90

### Software & CD-ROM

### DIREKT-VERSAND

### Renate Hübner

Waldhornstraße 107

80997 München

Tele & Fax (089) 1406205

Zahlung bevorzugt per Vorkasse

oder Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr)

Versandkostenanteil 5,90.

Kunden werden auf Rechnung beliefert

Ab 200,- Lieferung versandkostenfrei!

Handleranfragen erwünscht!



Win Camping International

# HAKEN UND ÖSEN

Wer im Urlaub auf »Wurst can Krauti« und deutsches Liedgut nicht verzichten will, verlagert sein Wohnmobil am Besten auf den Campingplatz. »Win Camping« hilft bei der fachgerechten Auswahl des Frischluft-Urlaubshettas.

**A**utobahn A 13 Richtung Rom, 300 Meter hinter der italienischen Poßkontrolle. Wir zoomen in einen deutschen Mittelklossewagen, der gerade einen Fiat per Lichttupen-Dauerbeschuß von der Überholspur drängelt. Die beiführende Gattin fummelt die Pösse in ihre Handtasche, als sich ihr der Blick auf den idyllischen Bergsee »Lago di Brennero« eröffnet. Beim Anblick des kalten Plätzchens stößt sie laute Begeisterungsschreie aus, was im gestreßten Angetrouten die kalte Wut aufsteigen läßt – der grummelt nämlich, weil ihm die Göttergattin seit Wonne-Eckel in den Ohren liegt, doch on diesem »ent-zück-ken-dem See onner Grenze« Halt zu machen. Doch er gibt der Korre den Bleifuß; die folgenden Grobheiten lösen spätestens bei Modena die Ehekrise aus. Lassen wir das Poor in (Un-)Frieden ziehen und wenden wir uns den Problemen der Doheingeblichen zu. Wer sich den See tatsächlich zu Gemüte führen will, mietet sich entweder ins nahegelegene Hotel ein oder – und das kommt dem schmolten Geldbeutel gelegen – zieht auf den Cam-

pingplatz.

Heißo, das mocht Spaß! Do ist man unter Seinesgleichen! Wohnmobil reiht sich an Wohnmobil, windschiefe Zelte ausgemergelter Studenten werden von Von-Fonotikern belocht, der Schöferhund des Platzworts beißt kleine Kinder in die Waden und Neunkämmlinge justieren ihre Satellitenschüsseln für die obendliche RTL-Show. Auch sozial wird etwas geboten: Das Klima ist mild, die Gemeüter meistens schlicht. Drolle Dornen in pinkforbenen Trainingszügen flirten mit schnouzbärtigen Platznachborn und abends wird gesoffen, bis Popo schnorcht. Und das schönste: Man muß sich nicht mit diesen verdorrmten Einheimischen herumplagen. Dafür teilen sich 250 Personen eine Toilette.

Einmal auf den Trichter gekommen, eröffnet sich eine neue Welt: Mehr als 5000 Campingplätze worten in deutschen Nachbarlanden – alle weitously billiger als ein Hotel. Campingplatzfreund Manfred Ostermeier hotte eine zündende Idee, die den Eurospießern Freude und ihm einen drallen Geldbeutel beschern wird. Er pockte in bewundernswerten Kleinarbeit die gesammelten Doten von 2600 Campingplätzen aus Deutschland, Österreich, Schweiz, Italien und Benelux auf eine CD-ROM.

Klickt man sich ins Programm, erscheint zu jedem Compingplatz Anschrift, Telefon- und Faxnummer, Öffnungszeit, Größe des Platzes sowie Detailliertes zu Waschbecken, Duschen, WCs, Stromanschluß,

Tierhaltung und eventuell vorhandenen Supermärkten. Leider fehlen digitalisierte Fotos der Plätze, so daß man sich kein »Bild« machen kann, wo's nun wirklich hinget.

Ansatzweise davor ist die Idee, einen Foxworkdr für die Anmeldung zu integrieren – so kann Popo von zu House den Platz fürs Wohnmobil bestellen, ohne sich mit der Landesspoche herumörgern zu müssen.

Aber mal ganz ehrlich: Broucht das wirklich jemand?

(Anatol Locker/hl)

## WIN CAMPING

HERSTELLER:  
NBG Verlag

PREIS:  
ca. 40 Mark

NAROWARE-MINIMUM:  
386er, 4 MByte RAM, Windows 3.1, CD-ROM und Maus.

PRÄNTISCHER NUTZEN:  
Praxis können hübsche Trivia-Stunden erleben, indem sie sich gegenseitig nach Campingplätzen mit WC und Dusche befragen.

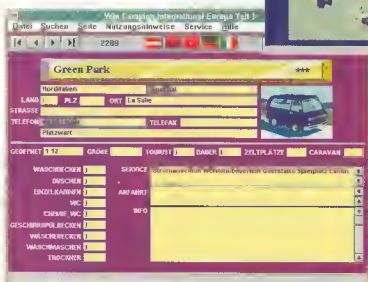
ORIGINALITÄTSFAKTOR:  
Erschäpft sich leicht nach dem Lesen der ersten 1500 Campingplatz-Beschreibungen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:  
Klassische Zeltlagerkrankheiten: Rheuma (bei zu dünnen Iso-Matten), Leberschaden (bei zu aktivem nächtlichem Sozialleben), Verbrennungen dritten Grades (Pannen beim Grillaufbau).

OAS PC-PLAYER-FAXIT:  
Wie man sich bettet, so liegt man.



Bella Italia – leider gibt's wenig Zusatzinformation.



Das Kernstück von »Win Camping«: Dieses Datenblatt sehen sie 2600 mal.



# ACTION REPLAY

**DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!**

## FREEZE POWER!

**IDEAL FÜR GAME-FREAKS,  
MUSIC-FREAKS, PROGRAMMIERER  
USW.**



**PREISSENKUNG !!  
DM 169,-**

**MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE  
SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.;  
MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!**

### EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

MIT EINEM EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN CHEAT-FINDERSPIEL UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFEN, ENERGIE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN, EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK WIEDER STARTEN UND ES SICH UNSCHLAGBAR, DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN, AUCH FÜR CD-ROM.

### FREEZER-COMMANDS

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FESTPLATTE, WENN SIE DEN SPIELINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET, IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABSPEICHERN.

### JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER FIGHTER-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !! IM GRÜNDE MIT ALLEN "16MB"-GAMES.

### FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT AND SAVE COMMANDS SIND IN ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

### ZEITLUFEN-FUNKTION

DIE ZEITLUFEN-FUNKTION GIBT IHM DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN.

### ORIGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

### ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, NEUHEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SORFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

RECHTSTREITIGKEITEN: 354/91 (DOS 3.2 UND WINDOWS)

Ein Update für ältere Versionen (außer Version 4.1) des PC ACTION REPLAY 4 kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay Komplettsystem ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

### VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

### SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZE-TASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODES!

### HACKER-FUNKTIONEN

"INTERVIEW MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT - IN VORDEFINIERTEN INTERVALLEN AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAPH-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

### SOUND RIPPER

DURCH DRÜCKEN DES COMPUTERSPEICHER MACHT "GROUND BLASTER" (P.S. ABSPEICHERBAR ALS VOC-ODER WAV-FORMAT). EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT, IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN, AUCH MIT CD-GAMES!

### MUSIC GRABBER

DURCH DRÜCKEN DES COMPUTERSPEICHER MACHT MUSIK IN SOUND-TRACKER-FORMAT. ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND FESTPLATTE. ABSPEICHERBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRIGEN SOFTWARE-PLAYERS ODER MIT DER "MEGA MUSIC MACHINE".

ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT!  
DARÜBER EINFACH IN DER HANDHABUNG.  
INSTALLIERUNG IMMERHALB VON MINUTEN  
DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.



BEWUTZUNGSDURCHSCHNITT  
- 100% -  
- 100% -  
LEBENSZEITEN WIRD SCHUTZEN FÜR  
DIE ZEITLUFEN-FUNKTION.



### NOTEN UND TIPS

DIE ACTION REPLAY KARTEN SIND EIN INTEGRALTEIL DES SYSTEMS UND SIND NICHT AUSGETAUSCHT. VORBEHALTEN, JEDER VERGEBUNGSGEGENSTAND VERBODEN, DER VERLETZT VON DIBEREN RECHTEN KANN. EIN TÄGLICHES SYSTEM-UPDATE WIRD DURCH DIE ZEITLUFEN-FUNKTION UND 70-SEKUNDEN ODER DRÜBER LIEGT GEGEN VERANDELT.

### TOP ANGEBOT!!



Dieses Angebot gilt nur, wenn Sie die Mega Music Machine zusammen mit Action Replay bestellen. Auch separat erhältlich für DM 79,-.

- \* Action Replay hat die Power, Musikfiles aus fast jedem Programm zu "klausen". Diese Musikfiles lassen sich durch Mega Music Machine mit mehr als 10 Watt Power abspielen.
- \* System enthält Mega-Machine-Interface mit "Tw'a 8 BIT DMA" Converter für einen Top Stereo-Klang und zwei magischste Hörsysteme Lautsprecher mit integrierter Vorverstärker, welche 10 Watt (!) Multi-Power liefern.
- \* Mega Music Machine ist ein komplettes Stereo-Soundsystem. Für die Wieder-gabe des Stereosounds wird keine zusätzliche Soundkarte benötigt. Senden Sie auch eine Soundkarte an, dann können Sie die Lautsprecher der Mega Music Machine direkt an ihre Soundkarte anschließen, um das 10 Watt Stereo-Klang genießen zu können.

Wir nehmen Ihr altes Amiga Action Replay MK III in Zahlung!

## REVENGER JOYSTICK INTERFACE

HIERAUF HABEN SIE GEWARTET!! JETZT IST ENDLICH SCHLUSS MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF IHREN PC. WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES JOYPAD FÜR DAS "SEGA" MEGADRIVE™ ANSCHLIESSEN KANN. JEDE (RICHTUNGS-)TASTE DIESER JOYPADS KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN INNER PC-TASTATUR EMULIEREN. NERVORRANGEN GEEIGNET FÜR VIELE BEKANNTE (RICHTIG-) SPIELE, DIE MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. "STREET FIGHTER II™" UND VIELE ANDERE.

PREIS: INTERFACE DM 79,- INTERFACE + COMPETITION PRO 5 BUTTON JOYPAD NUR DM 99,-

**WIE MAN BESTELLT**

DATAFLASH

02332-98345

FAX

02332-98347

DATAFLASH GmbH

WASSENBERGSTR. 34

46440 WAPPELBERG

GERMANY

VISA

MC

VERANDERSUNGEN DM 10,-

AUSLAND NUR VORRÄTE DM 10,-

Wir suchen ständig Neuentwicklungen.

**Was machen Sie mit einem Produkt, das absolut unspielbar ist? Und was können Sie tun, wenn ein Video oder ein Spiel unter Windows plötzlich völlig stumm bleibt?**

# DOPPELTER BUG-ENCOUNTER

**P** C Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

## Die Schmerzgrenze überschritten...

»Frontier« läßt sich mit Grenze oder Schwelle übersetzen. »Frontier: First Encounters«, das dritte Elite-Spiel, scheint aber nicht nur vom Durchschreiten der Grenze in den Weltraum zu handeln, sondern auch die Schmerzgrenze seiner Kunden ausloten zu wollen. Die ausgelieferte Version läßt sich beim besten Willen nur als »unspielbar« bezeichnen (sehen Sie dazu auch unseren Test auf Seite 72). Die Reaktion von Hersteller Gametek bietet zumindest Diskussionsstoff: In England erreichte eine Mitteilung Fachpresse und Händler, daß es sich lediglich um ein Soundkarten-Problem handelt, welches sofort behoben werden könnte. In USA ging hingegen eine Pressemitteilung auch per CompuServe hinaus, in der GameTek USA sagt: »Unsere Version wird nicht die Fehler der europäischen

Version haben«. Zu Redaktions-schluß gab es schon den zweiten Patch der englischen und den ersten Patch für die deutsche Version; die Fehler wurden jedoch längst nicht alle beseitigt. Auch nach dem zweiten englischen Update ist es beispielsweise immer noch nicht möglich,

militärische Missionen erfolgreich durchzuführen, was den kompletten militärischen Handlungsast im Spiel lahm legt. Durch eine wahre Kette von Bugs sind die Thargoiden-Missionen nicht lösbar. Höhenmesser und Grafik sind sich oft nicht einig; obwohl man sich noch Kilometer über einer Planetenoberfläche wohnt, schlägt das Schiff am Boden auf. Das Aufsummeln von Treibstoff (Fuel Scoop) endet bei manchen Sternen in einem Crash.

Weniger tragisch sind da logische Fehler wie Unstimmigkeiten beim Raumschiffgewicht (manche Schiffe wiegen beladen weniger als die Ladung selbst). Und selbst in der englischen Version sind einige Texte zu lang, was den Bildschirm Aufbau zerstört. Einige Spieler haben sogar falsch geschnittene Videoclips gefunden, in denen man den Regisseur nach »Action« rufen hört, bevor der eigentliche Schauspieler etwas sagt. Nicht nur von der Redaktion, sondern auch von vielen Käufern wird selbst die aktuellste Version als »unspielbar« bezeichnet. Wir werden die Entwicklung im Auge behalten und über die weiteren Patch-Versuche berichten.

## Windows und Sound

Produzenten von Multimedia-Spielen wollen gerne die erweiterten Fähigkeiten der neuen Windows-Multimedia-Funktionen ausnutzen. So hat man beispielsweise versucht, in »Daedalus Encounter« einige Sounds in einem normalerweise kritisierten gepackten Format abzugeben. Allerdings bleiben manche Soundkarten dann dummerweise stumm – das Problem kennen einige unserer Leser auch durch die »Stummfilme« auf PC Player 5/95, die ebenfalls ein gepacktes Soundformat verwenden.

In diesen Fällen meldet der Soundkarten-Treiber dem Videoplayer bestimmte Eigenschaften an, die die Karte aber doch nicht erfüllen kann. Das Problem tritt entweder mit sehr alten Treibern und Treibern mit einem Bug auf. Am tödlichsten ist der Fehler jedoch, wenn Sie einen Treiber verwenden, der gar nicht zu Ihrer Soundkarte paßt. So lassen sich einige Soundblaster-Clones normalerweise mit dem Creative-Treiber verwenden, streiken dann aber, wenn beispielsweise gepackte Sounds gespielt werden sollen.

In einem solchen Fall sollten Sie sich die aktuellste Treiber-version vom Hersteller Ihrer Soundkarte besorgen. Das ist leider bei manchen No-Name-Clones äußerst schwierig. Wir stellen deshalb das Format unserer Videoclips wieder auf »ungepackt« um; erwarten Sie aber, daß auf solchen Soundkarten viele Spiele und Multimedia-CD-ROMs unter Windows stumm bleiben werden, da die gepackten Sounds enorme Speicherplatzgewinne bringen und von Software-Herstellern nicht mehr ignoriert werden können. (bs)



Fehlen Soundeffekte bei »Daedalus Encounter«? Ihr Soundkarten-Treiber müßte dann dringend general-überholt werden.



So mocht Spielen keinen Spaß: In »Frontier: First Encounters« wimmelt es nur so von offensichtlichen Programmfehlern





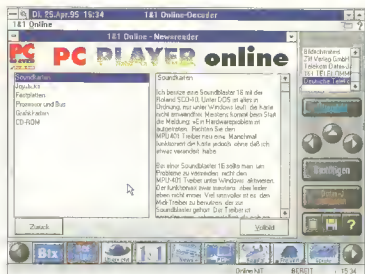
# BTX GIBT GAS

Deutschlands größtes Online-System will endlich den Muff der achtziger Jahre abschütteln. PC Player hilft dabei.

**D**as »BTX«-System der Telekom hat schon einige Krisen erlebt. Knapp zehn Jahre lang erfüllte es die Erwartungen seiner Anbieter nicht vollkommen. Erst durch massive Werbeaktionen ließen sich in den letzten Jahren knapp eine Million Menschen in das System locken. Computereffreaks verirren sich nur selten in BTX; dank sagenhafter 2400 Baud, stark eingeschränkter 40-Zeichen-Grafik (CEPT) und einer kryptischen Zahlenbedienung wirkt auch die simpelste Privat-Mailbox um die Ecke schnell und technisch fortschrittlich. Doch in einer konzertierten Aktion wird zur Zeit versucht, das angeknackste Imbroglio von BTX zu retten. In neun Großstädten kann man sich schon mit bis zu 28.800 baud einloggen (bundesweit ist auch ein ISDN-Connect mit 64.000 baud möglich) und die 40 Zeichen sollen durch die Erweiterung KIT ersetzt werden, die BTX in die neunziger Jahre führt. Zu guter Letzt wird der Name BTX (Bildschirmtext) dem wesentlich »sexier« klingenden »Telekom Online« weichen.

## Billy the KIT

KIT steht für »Kernel für intelligente Terminals« und ist eine Programmiersprache für Online-Dienste. Ein KIT-Programm sendet an Ihren PC Befehle wie »Dort oben ein Logo, hier unten drei Knöpfe und rechts den Text in einer Box dieser Größe«. Damit diese Kommandos auf Ihrem PC ausgeführt und ein grafisch ansprechendes Menü gezeigt werden können, benötigen Sie einen »KIT-Decoder«. Eine einfache Version dieses Decoders gibt es umsonst von der Firma 1&1 (und



Die erste Version läuft: PC Player ist mit Spezial-Infos in BTX plus zu finden.

ist auch unter anderem auf dem CD-ROM dieser Ausgabe von PC Player Plus enthalten). Der Decoder ist quasi ein Terminal-Programm, mit dem Sie die alten CEPT-Seiten und die neuen KIT-Angebote ansehen können.

Neben einem schöneren Windows-Look hat KIT den wesentlichen Vorteil der einfacheren Bedienung. Im »alten« BTX waren Informationen nur seitenweise abrufbar. Als Eingabe wurden nur Zahlen sowie ein »<« und ein »>« akzeptiert – damit sollte sich Bildschirmtext auch per Telefon bedienen lassen. Diese Anfang der achtziger Jahre sinnvoll klingende Einschränkung wurde für BTX zum Bumerang, denn die Menüführung von Mailboxen oder Konkurrenten wie CompuServe ist wesentlich logischer und flexibler. KIT-Seiten hingegen die unter Windows vertrauten Menüs und Knöpfe; wenn erstmal alle wichtigen Angebote von BTX im KIT-Standard vorliegen, kann das System wieder mit anderen Online-Diensten mithalten.

## PC PLAYER online

Als einer der ersten KIT-Anbieter startet der DMV Verlag zur Zeit durch. Neben unseren Partnerzeitschriften »DOS« und »PC Anwender« werden Sie auch heiße Informationen von PC Player im »BTX plus« finden. BTX plus ist ein »Dienst im Dienst« – neben den normalen BTX-Kosten werden pro Minute sechs Pfennige auf Ihre Telefonrechnung aufgeschlagen. Für diese 3,60 Mark pro Stunde wird Ihnen PC Player aktuelle Online-Informationen liefern.

So gibt es beispielsweise einmal in der Woche eine Liste aller frisch ausgelieferten PC-Spiele. Dadurch müssen Sie nicht immer zum Händler laufen, um herauszufinden, was sich neues im Spiele-Markt getan hat. Bedingt durch die Druckzeiten und die kurzfristigen Terminverschiebungen wäre ein solcher Service im Heft nicht möglich. Außerdem finden Sie eine Auswahl der besten Tips & Tricks, die Online-Ausgabe des Techniktreffs und downloadbare Demo-Software. Das Angebot wird in den nächsten Wochen und Monaten weiter ausgebaut und die grafische Gestaltung unserer Seiten ändert sich auch noch gewaltig – aber schauen Sie doch schon mal rein. (bs)



Im KIT-Standard lassen sich auch grafisch aufwendige, aber einfach zu bedienende Anwendungen gestalten



# INTERNET MADE EASY

**Der Online-Dienst CompuServe bietet jetzt auch vollen Internet-Zugriff – und das zu einem Preis, von dem man in Deutschland bisher nur träumen konnte.**

**S**ie haben schon viel vom Internet gehört und gelesen. Sie wollen selbst mal dieses Netz aus tausenden Computern auf der ganzen Welt ausprobieren. Doch wie kommen Sie aufs »Netz«?

Salange Sie nicht als Student an einer Universität freien Zugriff auf das Internet haben, war es in Deutschland bislang nicht preiswert, auf das Internet zu kommen. Einige professionelle Anbieter wie »EuNet« oder »SpaceNet« bieten zwar entsprechende Dienste an, doch diese sind für viele Privatheute recht teuer oder mit unangenehmen Einschränkungen (Zugriff nur abends und am Wochenende) versehen. Außerdem ist die Konfiguration eines PCs für Internet-Zugriffe kein Kinderspiel; da ist von SLIP-Dialern, WinSock-DLLs, Domain Name Servern und anderem die Rede.

Bisheriger Preisbrecher im deutschen Internet-Geschäft war IBM. Über das hauseigene Rechnernetz »Advantis« kann jedermann für sieben Mark in der Stunde das Internet erforschen. Und dank speziell auf Advantis abgestimmter Software entfällt auch die nervtötende Konfiguration fast komplett. Die Sache hat nur einen Haken: Zur Zeit gibt es die Advantis-Software nur im Bonus-Pak des Betriebssystems OS/2 Warp.

Es geht aber noch einfacher und noch preiswerter. Mitte April eröffnete der Online-Dienst CompuServe einen kompletten Internet-Zugang, der von jeder CompuServe-Telefonnummer aus erreicht werden kann. Zeitgleich erschien das Programm »NetLauncher«, welches die Internet-Konfiguration praktisch völlig eliminiert.

Um NetLauncher zu installieren, benötigen Sie eine aktuelle Version von WinCIM, mindestens Version 1.3.1. Wenn Sie WinCIM konfiguriert haben, also Telefonnummer und Modem-Initialisierung stimmen, steht dem Internet-Ausflug nichts mehr im Wege. Sie gehen mit dem Kommando »GO INTERNET« (in WinCIM: Ampel-Ikon anklicken und INTERNET eingeben) in das Hauptmenü, wählen »Dial PPP« und danach »Download NetLauncher«.

NetLauncher installiert sich in Ihrem CompuServe-Directory und nutzt alle Modem- und Wählfunktionen von WinCIM. Es ist also keine weitere Konfiguration notwendig. Sie müssen noch nicht mal eine Telefonnummer angeben. Klicken Sie einfach auf das »Dial Internet«-Icon im Programm-Manager und warten bis zur Meldung »Connected«. Willkommen im Internet! Und was machen Sie jetzt da? Internet hat, anders als Com-

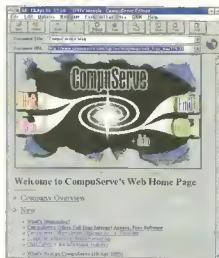
puServe, keine Menüs. Vielmehr müssen Sie jetzt ein Programm starten, welches mit den anderen Computern im Internet Kontakt aufnimmt. Ein solches Programm namens »Air Mosaic« liegt dem NetLauncher bei. Es handelt sich um einen ardentlichen »Web Browser«, mit dem Sie alle Seiten des »World Wide Web« erreichen können (siehe auch PC Player 4/95, Seite 108).

Für Einsteiger ist Air Mosaic sehr gut geeignet, Power-User wollen aber sicher andere Web-Browser sowie News Reader, FTP oder IRC nutzen. Kein Problem: NetLauncher installiert eine WINSOCK.DLL-Datei, so daß alle WinSock-kompatiblen Programme sofort gestartet werden können. Netscape lief bei uns beispielsweise auf Anhieb.

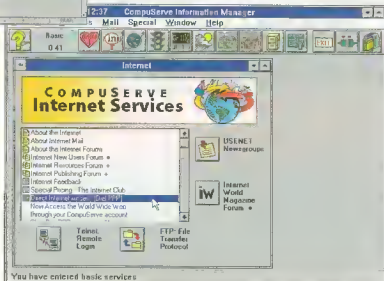
Fast nach verblüffender als die super-simple Konfiguration ist aber der Preis: In der CompuServe-Grundgebühr sind drei freie Stunden Internet-Zugriff im Monat enthalten. Jede weitere Stunde kostet knapp 2,50 Dollar, das sind bei aktuellem Kurs gerade mal vier Mark und ein paar Pfennige. Wenn Sie auf den Geschmack gekommen sind, gibt es noch einen Internet-Club, bei dem Sie für fünfzehn Dollar im Monat weitere zwanzig freie Stunden erhalten; wenn Sie noch mehr Stunden im Internet sind, kostet Sie das nur noch knapp zwei Dollar die Stunde. Mengenbeschränkungen wie »10 Mark das Megabyte« gibt es nicht.

Leider hat die Sache auch einen Haken: Der Internet-Dienst war schon in der ersten Woche nach Eröffnung derart überlaufen, daß viele Benutzer abgewiesen wurden; die Internet-Kapazitäten von CompuServe waren einfach erschöpft. Hatte man nach vielen Wählversuchen einen Anschluß gefunden, war der Zugriff auf Internet-Rechner quälend langsam. Es ist aber damit zu rechnen, daß CompuServe bis zum Erscheinen dieser Ausgabe seine Kapazitäten erhöht hat, um dem Ansturm der Net-Massen Herr zu werden.

(bs)



**Rein ins World Wide Web: Ein Web-Browser namens Air Mosaic ist bei NetLauncher gleich mit dabei.**



Im Internet-Form (GO INTERNET) finden Sie unter dem Menüpunkt »Dial PPP« die NetLauncher-Software zum Download



Keine Panik!

# OUTBREAK

Sie hören auf putzige Namen wie »Whisper Tai-Pan«, »Michelangelo« oder »Freitag, der 13.« und sind angeblich Staatsfeind Nummer 1 für Ihren PC. Aber wie gefährlich sind Viren wirklich?

**D**a haben wir den Salat: In der April-Ausgabe von »PC Player plus« hatte sich ein Virus-Programm auf das CD-ROM schleichen können. Das Virus war zwar gutmütig, konnte in Einzelfällen jedoch einen PC kurzfristig lahmlegen. Aber nicht nur deswegen berichten wir diesmal über Viren: Flaute die Hysterie um Michelangelo und Co. in den letzten Monaten gewaltig ab, ist jetzt auch allgemein wieder ein Anstieg der Infektionen von Computern festzustellen. So machte Ende Februar eine Pressemeldung Schlagzeilen, daß das kanadische Finanzministerium beinahe die elektronische Version des Budgets '95 mit einem Virus versucht an Banken, Journalisten und andere Regierungsstellen geschickt hätte. Das bis dahin unbekannte Virus wurde erst im letzten Augenblick durch Zufall entdeckt.

## Waher kamen die Viren?

Viren sind das Produkt von Programmierern, die es entweder unheimlich cool finden, andere Leute in ihrer Arbeit zu stören, oder einfach nicht kopieren, was sie tun. An manchen Universitäten in ehemaligen Ostblock-Staaten gibt es wahre Viren-Programmier-Wettbewerbe (manche Leute behaupten, daß dies auch von östlichen Geheimdiensten gefördert würde). Auch westliche Studenten und gelangweilte Programmierer sitzen viel zu oft an Viren. Ein solches Programm zu schreiben, ist für diese Freaks eine der größten Herausforderungen, denen sich ein Tüftler stellen kann: Ein kleines Programm, das

sich selbst vermehrt – kein einfacher Job.

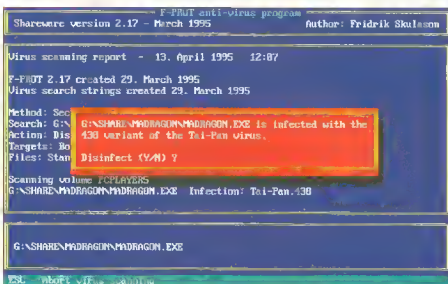
Eben weil viele Viren nur aus technischer Neugier programmiert werden, sind sie »harmlos«. Oft denkt man bei Viren an Programme, welche die Festplatte formatieren, oder sofort blindlings Daten zerstören. Aber die meisten Viren vermehren sich einfach nur – aus gutem Grund. Denn würde ein Virus gleich die Festplatte löschen, hätte es ja gar keine Gelegenheit, sich auf andere Datenträger zu ausbreiten und wäre somit auch keine Gefahr. Tatsächlich können sich mehrere Viren auf Ihrer Festplatte ausgebreitet haben, ohne daß Sie etwas davon merken. Weniger als 3 Prozent der bekannten Viren werden Ihre Daten aktiv angreifen und zu einem bestimmten Zeitpunkt zerstören.

Ein weiterer Mythos, der die Viren umgibt: Sie verbreiten sich angeblich nur durch Shareware und Raubkopien. Tatsache ist, daß jede Software, die Sie sich kaufen, downloaden oder sonstwie besorgen, mit einem Virus versehen sein könnte. Auch die beste Vorsorge ist nicht hundertprozentig sicher; ein neues Virus, das man bisher noch nicht kannte, bleibt vielleicht einige Wochen unentdeckt und hat in der Zeit möglicherweise sogar die Masterdiskette einer Software erwischt, die Sie sich gerade bestellt haben. Hundertprozentige Virenfreiheit kann Ihnen niemand garantieren; lediglich die Sicherheit, daß kein bekanntes Virus in der Software lauert, ist gegeben.

## Wie erkenne ich ein Virus?

Verhält sich Ihr PC seltsam? Stürzt er immer häufiger ab? Erfüllen einige Utilities die Aufgaben nicht mehr? Wird der PC immer langsamer, beispielsweise bei Festplatten-Zugriffen? Das alles kann ein Hardware-Fehler, aber auch ein Virus sein. Um sicher zu sein, müssen Sie mit einem »Viren-Checker« die Festplatte auf etwaige Eindringlinge überprüfen.

Es gibt zwei Arten von Prüfprogrammen. Die »Offline Checker« sind Programme, die Ihre ganze Festplatte nach bekannten Viren unter die Lupe nehmen. Hier wird jede Datei noch sogenannten »Unterschriften« (Signatures) durchsucht. Dabei handelt es sich um kleine Fetzen aus dem Programmcode, die typisch für das jeweilige Virus sind; hat man diesen kleinen Ausschnitt auf der Festplatte gefunden, liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Virus vor. Eine zweite Prüfmethode sucht nicht nach einzelnen Viren, sondern nach ungewöhnlichen Programmen. Diese sogenannten »heuristischen« Suche findet beispielsweise Programme, die so aussehen, als



Wenn ein Virenprogramm (im Bild: F-PROT) einen Virus findet, sollten Sie nicht in Panik geraten: In den meisten Fällen läßt sich der Plagegeist rückstandslos entfernen.

wäre nachträglich etwas »drangeklebt« werden oder die gleich zu Anfang sehr seltsame Diskettenzugriffe machen, bzw. DOS-Funktionen umprogrammieren wollen. Die Programmierer der heuristischen Checker versprechen, so auch unbekannte Viren aufzufinden. Damit haben sie in den meisten Fällen sogar recht; allerdings gibt es auch hier keine absolute Sicherheit, da Virenprogrammierer sich auch um diese Prüfmethode herummageln können.

Manche Offline-Checker beugen auch nach vor, indem sie Prüfsummen von Festplattendaten anlegen. Wenn ein Virus sich tatsächlich vermehren sollte, stimmen diese Prüfsummen nicht mehr, das Check-Programm schlägt Alarm. Einen solchen Check sollte man in jedem Fall regelmäßig machen; auch er bietet keine totale Sicherheit, rundet aber eine Vorbeugung gegen Infektionen ab.

Das Gegenteil dazu sind »Online Checker«. Diese Programme laufen im Hintergrund neben Ihrer normalen Software ab. Online Checker prüfen jedesmal, wenn Sie eine Datei öffnen oder ein Programm starten, ob sich dabei ein Virus einschleichen will. Der Vorteil: Bekannte Viren werden entdeckt, bevor sie überhaupt in Ihren PC eindringen können.

## WIE FUNKTIONIERT EIN VIRUS?

Viren sind clevere kleine Programme, die sich selbst vermehren können. Sie dringen in das Betriebssystem Ihres PCs ein, und warten darauf, daß normale Software geladen wird. Bevor ein solches Programm gestartet wird, verändert ein Virus die EXE- oder COM-Datei auf der Festplatte und fügt sich selbst in den Code ein. Wenn Sie nun dieses Programm jemand anderen geben, reitet das Virus quasi »huckepack« mit. Startet man das verseuchte Programm, wird erst das Virus aktiviert, das dann (um seine Spur zu verwischen) die eigentliche Software startet. Somit hat sich das Virus auf einem weiteren PC »vermehrt«.

Eine andere Ecke, an der sich ein Virus verstecken kann, ist der Boot-Sektor einer Diskette. Wenn eine so verseuchte Diskette im PC liegt, während sie ihn einschalten, wird erst das Virus-Programm ausgeführt, noch bevor überhaupt der PC selbst bootet. Danach schreibt sich ein solches Boot-Virus radikal auf den Bootsektor der Festplatte sowie auf jede eingelegte Diskette. Es gibt sogar »Hybrid«-Viren, die sowohl Boot-sektoren wie auch ausführbare Dateien befallen können.

Die meisten Viren sind Experimental-Programme von Programmierern, die das Schreiben solcher kleinen Wunderwerke für cool halten. Deswegen machen die meisten Viren auch nichts böses – sie vermehren sich nur. Einige krankhafte Programmierer hängen jedoch nach Routinen in Viren ein, die zu bestimmten Zeiten Daten zerstören sollen. Das Michelangelaviruss soll beispielsweise Mitte März alle befallenen Festplatten löschen.

Eine andere Art von Killer-Programmen wird »Trajanisches Pferd« genannt. Solche Programme vermehren sich nicht, sondern hoffen darauf, daß ein unvorsichtiger Benutzer sie startet. So gibt es beispielsweise angebliche »Amiga-Emulatoren« oder »Fraktal-Packer« (die laut Anleitung Dateien auf ein hundertstel ihrer Größe schrumpfen lassen) für PCs. Solche Jux-Programme treiben den Spaß oft zu weit, indem sie einfach Ihre Festplatte ratzaplitz löschen.

Gegen solche Programme sind Sie gefeit, wenn Sie sich nur in einer »ordentlichen« Mailbox, bei Shareware-Händlern oder eben im normalen Fachhandel mit Programmen eindecken. Dort entdeckt man die »Trajanischen Pferde«, bevor Schaden entstehen kann.

## Mystic Computer Parts

M. Kamps & T. Limburg EDV-Handels-GbR

*Top Hard Ware zu Top Preisen*

### »Dynamic-Cache Boards«

Neueste Technologie! Bis zu 30% schneller!  
Jetzt bei uns zu haben! Anfragen!

#### ■ Speicher

4 MB PS/2	252,00 DM
4 MB PS/2 P	280,00 DM
8 MB PS/2	482,00 DM
8 MB PS/2 P	540,00 DM
16 MB PS/2	743,00 DM
16 MB PS/2 P	880,00 DM
32 MB PS/2	1.515,00 DM
32 MB PS/2 P	1.758,00 DM

#### ■ CPU's

AMD803V	252,00 DM
AMD DX4	308,00 DM
Intel DX4	432,00 DM
P75	543,00 DM
P90	929,00 DM
P100	1.245,00 DM

#### ■ MB Festplatten

420 Sgl ST3491A	294,00 DM
425 Con CFS425A	260,00 DM
530 Fuj M2881TAM	311,00 DM
540 Con CFS540A	287,00 DM
540 Max 7540AV	296,00 DM
545 Sgl 3860A	307,00 DM
720 Sgl ST3780A	390,00 DM
730 Qua QLT730A	402,00 DM
850 Con CFA850A	390,00 DM
850 Max 7850AV	334,00 DM
850 Sgl ST5850A	423,00 DM
950 WD AC295A	408,00 DM
1050 Max 71050A	531,00 DM
1200 WD AC31200	609,00 DM
1260 Max 71260A	555,00 DM
1300 Con CFA1300A	543,00 DM

#### ■ Grafikkarten

D1MB Cardex W32P PCI	195,00 DM
D1MB Cardex W32P VLB	179,00 DM
D1MB Spea Mirage P64 PCI	267,00 DM
D1MB Winner1 000 Trio PCI	262,00 DM
D2MB Cardex W32P PCI	287,00 DM
D2MB Cardex W32P VLB	267,00 DM
D2MB Hercul. P.Dyn PCI	330,00 DM
D2MB Hercul. P.Dyn VLB	330,00 DM
D2MB microCrystal 20SD PCI	351,00 DM
D2MB microCrystal 20SD VLB	344,00 DM
D2MB Spea Mirage P64 PCI	317,00 DM
D2MB Winner 1000 Trio PCI	356,00 DM
V2MB microCrystal 20SV PCI	494,00 DM
V2MB Spea Mercury P64 PCI	514,00 DM
V4MB microCrystal 40SV VLB	764,00 DM

D-DRAW V.YRAB

#### ■ Terratec Soundkarten

Gold 16 SE	149,00 DM
Gold 16	179,00 DM
Maestro 16SE	290,00 DM
Maestro 16	355,00 DM
Maestro 32	548,00 DM
Wave System 2 MB	198,00 DM
Wave System Pro 4MB	362,00 DM
Mini Wave System 1MB ab 15 Ma	a A

#### ■ Zubehör

Thrustmaster SCSI	268,00 DM
Thrustmaster BFSC	171,00 DM
Thrustmaster F16FLCS	307,00 DM
Thrustmaster WCS	228,00 DM
Thrustmaster RCS	257,00 DM
Thrustm. Formula T1	287,00 DM
Wingman Extreme	84,00 DM

#### ■ Speed CD-ROM

4.0 Mitsumi FX400	299,00 DM
4.4 Toshiba XM-3601B SCSI	528,00 DM
3.4 Toshiba XM-5201B SCSI	347,00 DM
2.5 Sony CDU555 ATAPI	229,00 DM
3.5 Sony CDU555 SCSI	287,00 DM

M-JPEG-, MPEG-Decoder u. Encoder etc.  
von Spea, ELISA, Fast, SIGMA auf Anfrage.

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten  
Basislieferannahme:

Aachen:

Darmstadt:

Tel. 0241 61220 06151 78 25 57

Fax 0241 61227 06151 78 27 90

BTX MYSTIC #

Versandzentrale, 52066 Aachen Amyastr. 43



Der Nachteil: Sie verlieren in der Regel ein paar KByte RAM und Ihr PC wird etwas langsamer. Die meisten Online-Checker schützen Sie darüberhinaus vor ungewöhnlichen Programmbefehlen; beispielsweise sperren sie die Formatierfunktion für die Festplatte und schlagen Alarm, wenn ein noch unbekanntes Virus sich an bestimmten Dateien zu schaffen macht.

Die meisten Anti-Viren-Pakete bieten inzwischen beide Schutzmethoden; einen Online-Scanner für die ständige Kontrolle und einen Offline-Scanner mit eingebautem Virenkiller, der im Falle einer Infektion Ihr System wieder auf Vardermann bringen soll. Bekannte Produkte aus dem professionellen Bereich sind im wesentlichen »Norton Antivirus« (auf CD-ROM etwa 70 Mark), für das Sie jeden Monat mindestens einmal einen Virus-Update aus Mailboxen oder CampuServe downloaden können. Etwas im Ruf gelitten hat das Programm »SCAN« von McAfee, das in früheren Versionen für Privatpersonen umsonst war, inzwischen aber nach dem Shareware-Prinzip vertrieben wird und damit nur 30 Tage benutzt werden darf, bevor Sie es bezahlen müssen – auch als Privatverwender.

Weiterhin kostenlos für den Daheim-Bedarf ist »F-PROT«, der sich inzwischen zum Liebling in der Mailbox-Szene gemauert hat. F-PROT-Updates der privaten Version erscheinen unregelmäßig, eine Profi-Version (die dann Geld kostet) bietet aber vollen Support durch eine deutsche Firma im Falle eines Falles.

## Ich habe ein Virus! Was nun?

Erste Regel: Keine Panik. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist das Virus »gutartig«, das heißt, es wird keine Daten vernichtet oder sich leicht entfernen lassen. Schalten Sie den Rechner aus, suchen Sie sich eine garantiert virenfreie Boot-Diskette (so eine sollte man immer im Hause haben) und starten Ihren Rechner damit.

Bevor irgendwelche Lösungsversuche unternommen werden, sollte man alle Daten sichern. Kopieren Sie also sämtliche Textdateien, Datenbanken, Spreadsheets und andere Daten auf Disketten. Kopieren Sie aber **nicht** die Programme, damit verbreiten Sie dann nur wieder Viren. Wenn Sie von einer virenfreien Diskette booten und auf frisch formatierte Disketten nur die Daten kopieren, haben die kleinen Racker wenig Chancen, sich auf den Disketten festzusetzen. Sind alle Daten gesichert, gibt es zwei Methoden, die Viren loszuwerden. Vertrauen Sie entweder der Reinigungskraft eines Anti-Viren-Programms oder seien Sie radikal und formatieren Sie die komplette Festplatte neu. Die zweite Lösung sollte man sich aber aufheben, wenn die erste Lösung versagt. Welches Anti-Viren-Programm nun am besten die Plagegeister von der Platte putzt, hängt ganz vom Virus ab.

Egal, welche der beiden Methoden Sie auch benutzen: Die meisten Anwender vergessen, daß das Virus immer noch auf zahllosen Disketten schlummert. Nach erfolgreicher Viren-Rei-

## Virenfrees Programm

Start

Ende

## Virenverseuchtes Programm

Start

Ende

Ein vireninfiziertes Programm wird einige hundert Bytes länger; durch geschickte Manipulation erreicht das Virus, daß es zuerst ausgeführt wird und erst dann die Kontrolle an das eigentliche Programm zurückgibt. Einmal im Speicher, schreibt es sich in jede weitere Programmdatei, die aufgerufen wird.

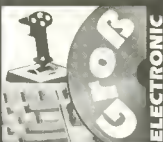
nigung der Festplatte müssen Sie also in den sauren Apfel beißen und jede, aber auch wirklich jede Ihrer Disketten auf Viren untersuchen. Sonst dürfen Sie einige Tage später die graße Aufräumaktion wiederholen. (bs)

## VORBEUGEN IST BESSER ALS KILLEN!

Damit Sie sich und Ihre Daten vor Viren schützen können, genügt es nicht, »nur Originalsoftware zu kaufen«, wie Ihnen manchmal Anzeigen suggerieren wollen. Deswegen hier unsere Vorbeuge-Regeln:

- Seien Sie vorsichtig. Jedes Programm könnte auf Ihrer Festplatte Daten zerstören. Nicht unbedingt durch ein Virus, aber vielleicht durch einen Programmfehler.
- Machen Sie Backups. Sichern Sie zumindest Ihre wichtigsten Daten regelmäßig auf Disketten. Das schützt nicht nur vor Viren und Bugs, sondern auch vor Diebstahl oder Hardwarefehlern. Wenn es Sie Geld, Arbeit, das Studium oder mehr kosten kann, falls Sie Daten verlieren, müssen Sie sich selbst um den Schutz der Daten kümmern und nicht darauf bauen, daß »schon nichts passiert«.
- Besorgen Sie sich mindestens alle drei Monate, besser jeden Monat, den neuesten Update zu Ihrer Antiviren-Software. Am einfachsten geht dies per Modem; wenn Sie die Software bei einem Händler kaufen, erkundigen Sie sich nach Update-Möglichkeiten. Manche Programme werden auch automatisch erneuert; als registrierter Kunde erhalten Sie regelmäßig Post mit neuen Versionen.
- Verlassen Sie sich nicht auf Online-Scanner. Prüfen Sie mindestens einmal pro Monat die Festplatte auch mit einem Offline-Scanner, da diese gründlicher arbeiten.
- Vertrauen Sie sich nicht auf ein einziges Programm. Selbst wenn Sie mit einer teuren Profisoftware arbeiten, sollte mindestens noch ein zweites Antiviren-Programm zur Kontrolle bereit stehen. Das gilt nicht nur für die Suche, sondern erst recht für die Entfernung: Gerade bei exotischen Viren kann es sein, daß ein Virenkiller den Plagegeist nicht entfernen kann, während ein anderer problemlos damit fertig wird.
- Legen Sie sich für jede Ihrer Antiviren-Software mindestens eine (besser zwei) Bootdisketten mit einer Kopie des Programms an, damit bei einer Infektion garantiert eine virenfreie, bootbare Version des Virenkillers parat ist.
- Lesen Sie die Anleitung zu Ihrer Antiviren-Software. Sie enthält viele wertvolle Tips; gerade in den »langweiligen« Teilen, in denen nicht konkrete Programmfunktionen beschrieben sind.





**Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör**

**PC**

**CD ROM**

**AMIGA**

**JAGUAR**

**MEGA  
DRIVE**

**SNES**

**3DO**

**Bitte nur  
Händler-  
anfragen!**

**Groß Electronic**  
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrenbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

V.m.b. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Across the Rhine /dt*	92,95	89,95
Aladdin /dt	62,95	—
Alien Logic /dt	—	84,95
Alone in the Dark 3 /dt	—	89,95
Armored Flat /dt	89,95	86,95
Battle Isle & Data Disk /dt	94,95	—
Battle Isle Data Disk 2 /dt	34,95	—
Battle Isle 2 /dt	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	49,95
Bio /dt	79,95	V.m.b.
Biologic /dt	—	89,95
Bundesliga Manager /dt	74,95	—
Bundesl. M. /dt	49,95	49,95
Camion Fodder 2 /dt	62,95	—
Christoph Kolumbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche /dt	74,95	74,95
Creation Shock /dt	—	94,95
Cyberia /dt	—	99,95
Dark Forces /dt	—	89,95
Das Amt /dt	89,95	84,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	79,95	89,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	76,95	77,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	89,95
Der Bauarbeiter /dt	79,95	79,95
Der Clou /dt	79,95	79,95
Der Clou - Prof. Dr. Klotz /dt	44,95	44,95
Der Reader /dt	—	—
Descant /dt	69,95	79,95
Die Höhlenwelt /dt	—	69,95
Die Siedler /dt	67,95	—
Discworld /dt	75,95	89,95
Doppelgänger /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.m.b.	V.m.b.
Ecstasica /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1 & 2 /dt	95,95	—
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
Fleming's Trolls /dt	66,95	66,95
Flight Unlimited /dt	—	84,95
Frontiers /dt	66,95	66,95
Full Throttle /dt	—	V.m.b.
Hansa - Die Expedition /dt	41,95	49,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	—	81,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	—	82,95
King's Quest Edition 1 & 2 /dt	—	87,95
King's Quest 7 /dt	—	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	—	79,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	61,95	66,95
Little Big Adventure /dt	64,95	—
Little Big Adventure /dt	—	89,95
Lord of the Rings /dt	69,95	69,95
Lord of the Rings /dt	64,95	64,95
Lost Eden /dt	—	79,95
Lothar Mathias Super Soccer /dt	69,95	—
Magic Carpet /dt	—	89,95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	—	V.m.b.
Master of Magic /dt	89,95	89,95
NASCAR Racing /dt	74,95	84,95
NHL Hockey '95 /dt	79,95	—
NHL Hockey '95 /dt	—	79,95
Noctropolis /dt	—	89,95
Novostorm /dt	—	62,95
Odyssey /dt	49,95	49,95
Panzer General /dt	84,95	79,95
PGA Tour Golf 466 /dt	—	94,95
Pinball Dreams die Line /dt	—	77,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—	77,95
Pizza Connection /dt	81,95	—
Privateer & Strike Commander /dt	—	89,95
Privateer /dt	67,95	77,95
Psycho Pinball /dt	49,95	59,95
Psychotechnica /dt	—	67,95
Rebel Assault /dt	94,95	89,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sensible Soccer International /dt	89,95	89,95
Sim City 2000 /dt	—	V.m.b.
Sim Tower /dt	—	V.m.b.

## ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	49,95
Gravis analog Joystick Pro PC	66,95
Gravis Game Pad PC	39,95
WingMan Extreme Joystick	89,95
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	199,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	249,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	309,00
Sound Blaster AWE 32	—
Value Edition /dt	359,00
Sound Blaster AWE 32 /dt	479,00

**So  
kannst du gleich bestellen:**

Einmal bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Ihren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9. — DM) oder per Vorkasse (+ 4. — DM). Ab 150. — DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 2871 / 86 31

**Bachler**  
Computersysteme

PC CD-ROM

Simon the Sorcerer 2 /dt	V.m.b.	V.m.b.
Square Quest Edition 1 & 2 /dt	—	87,95
Star Trek Technical Manual	—	89,95
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—
Super Karts /dt	—	84,95
System Shock /dt	79,95	87,95
Tenk Commander /dt	—	89,95
Temple of the Ancients /dt	99,95	94,95
Tie Fighter Mission Disk /dt	29,95	—
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	34,95	34,95
Under a Killing Moon /dt	—	89,95
U.S. Navy Fighters /dt	89,95	89,95
Werewolf /dt	—	79,95
Wing Commander 1 & 2 /dt	—	66,95
Wing Commander 3 /dt	—	99,95
Wings of Glory /dt	—	79,95
Woodruff and the Schimble of A /dt	—	79,95
X-Com /dt	89,95	89,95
X-Wing Completion /dt	74,95	74,95

**MEGA - HITS**

Bundesl. Manager /dt	75, —	PC
Dark Forces	89, —	CD
Little Big Adventure /dt	89, —	CD
Magic Carpet /dt	89, —	CD
NBA Live 95 /dt	89, —	CD
Panzer General /dt	79, —	CD / 85, —
Star Trek Techn. Manual	89, —	CD
Tie Fighter Mission Disk /dt	29, —	PC
Wing Commander 3 /dt	99, —	CD
X-Com /dt	89, —	CD / PC

## Sonder-Angebote:

	Disk. CD
Das Patrouille /dt	46,95 39,95
Dune 2	27,95 35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95 34,95
Fields of Glory /dt	34,95 34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95 34,95
Great Courts 2 /dt	21,95 23,95
Gunsight 2000 /dt	34,95 34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95 36,95
King's Quest 1-4 /dt	25,95 —
Lands of Lore /dt	— 34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	— 34,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95 23,95
LV1 Tank Platoon /dt	26,95 23,95
Pirates! Gold /dt	34,95 34,95
Privateer /dt	— 23,95
Secret of Monkey Island 1 o 2 /dt	36,95 36,95
SSN 21 Seawolf /dt	— 23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95 —
Strike Commander /dt	— 23,95
Syndicate /dt	— 23,95
Taskforce 1942 /dt	34,95 34,95
Ultima Underworld	29,95 —
Ultima 6	25,95 —
Ultima 7 /dt	36,95 —
Wing Commander	25,95 —

# Brillenzauber

Test: »3D-Max«

**Virtual-Reality-Helme sind teuer, unscharf und schwer – mit »3D-Max« gibt es aber eine preiswerte, scharfe und leichte Alternative.**

**S**eit gut einem Jahr bemühen sich zwei Firmen, den PC mit Virtual-Reality-Helmen zu beglücken. Der »VFX-1« von Farte und der »Cyber-Maxx« kosten jeweils rund 2000 Mark, sind aber ihr Geld nicht wert: Niedrige Auflösung und unscharfe Optik sorgen für Augentränen, das hohe Gewicht der Helme für Nackenschmerzen.

Die VR-Helme arbeiten nach dem Prinzip, jedem Auge einen eigenen Monitor zu verpassen; durch die leicht versetzten Bilder entsteht ein dreidimensionaler Eindruck. Zwei Monitore für zwei Augen – läßt sich das Problem nicht einfacher lösen?

## 3D-Brillen der Vorzeit

Das Thema »3D« wurde schon in den 50er Jahren von Filmproduzenten angegangen. Damals entwickelte man Brillen mit einem roten und einem grünen Glas. Auf der Leinwand war das Bild doppelt zu sehen, ebenfalls in Rot und Grün. Durch das rote Glas betrachtet, verschwindet das rote Bild, das Grüne hingegen ist beinahe schwarz zu sehen. So sieht jedes Auge nur eines der beiden Bilder. Jedoch ist das 3D-

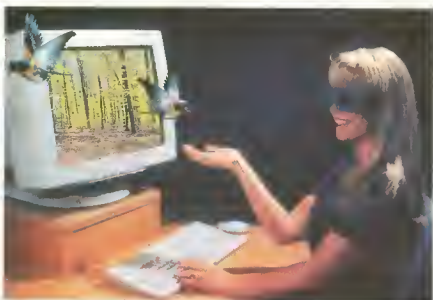


Bild schwarzweiß. Einige Spiele wie »Magic Carpet« verwenden eine Modifikation dieses Verfahrens mit roten und blauen Gläsern, mit dem der 3D-Effekt nicht so stark ist, dafür aber auch Farben gesehen werden können.

Eine technisch ausgefeiltere Variante dieses Verfahrens

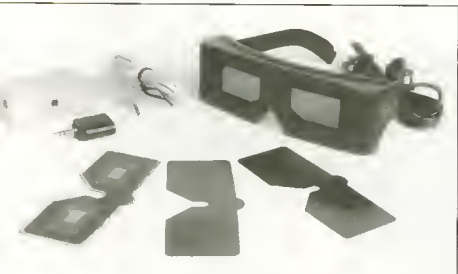
arbeitet mit polarisiertem Licht. Auch hier wird dafür gesorgt, daß jedes Auge nur eines der beiden projizierten Bilder sieht. Der Haken an dieser Methode: Es werden zwei Projektoren und eine besondere Leinwand benötigt. Einige Vergnügungsparks bieten solche Filme, unter anderem die Disneyland-Parks (»Captain EO«, »Honey, I Shrank the Audience«); auf einem Computermonitor ist das Verfahren aber nicht zu realisieren.

Ein drittes Verfahren namens »NuOptix« erzeugt Tiefeneindruck mit Hilfe einer Brille, die ein klares und ein dunkles Glas hat. Allerdings funktioniert der 3D-Effekt nur, wenn sich das Bild in mehreren Tiefenschichten von rechts nach links bewegt. Dies ist gerade bei 3D-Spielen nicht möglich.

## Flackern für die Tiefe

In den achtziger Jahren experimentierten mehrere Computer- und Fernsehfirmen mit einem neuen Verfahren. Das Fernsehbild wird etwa 50mal in der Sekunde neu aufgebaut. Wenn man eine Brille konstruieren würde, die im selben Takt erst das eine, dann das andere Auge verdunkelt, könnte man ebenfalls ein linkes und ein rechtes Bild trennen. Eine solche 3D-Brille gab es beispielsweise für den Atari ST zu kaufen. Sie arbeitete mit Flüssigkristallen, aus denen auch die Anzeigen für Digital-Uhren gemacht werden.

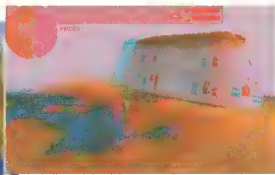
Das Problem mit diesen Lösungen war, daß die Bildfrequenz von 50 Hertz für jedes Auge halbiert wurde. Bei 25 Bildern pro Sekunde (pro Auge) sehen wir aber schon ein störendes Flimmern, insbesondere bei großen Helligkeitsunterschieden. Auf der TV-Seite versuchte die Firma Tashiba das Problem mit einem Spezial-Fernseher in den Griff zu bekommen, der zwei Fernsehbilder mit 100 Hertz zeigte, also wieder volle fünfzig Hertz pro Auge bieten konnte. Mehr als ein Prototyp für Messen wurde daraus jedoch nicht.



Diese Brille macht aus Ihrem Monitor das Fenster in eine 3D-Welt mit räumlicher Tiefe



Um das Flimmern zu reduzieren, werden die 3D-Bilder im Interface-Verfahren dargestellt.



Magic Carpet verwendet eine Rot/Blau-Brille für die 3D-Darstellung

Iranischerweise hat sich auf dem PC-

Markt kaum eine andere Firma an dieses Thema gewagt. Zwar gibt es im High-End-Bereich für 3D-Grafiker sehr teure Brillen-Lösungen, aber für den Heim-PC war das Thema gute fünf Jahre lang tot.

### Auftritt für Schweden und Korea

Nach so viel Ruhe brach auf der CeBIT allerdings ein Sturm los. Die koreanische Firma »Kasan« entwickelte für den PC eine Brille namens »3D Viewstar«, die in einem Komplettpaket mit passendem PC-Interface und Software unter dem Namen »3D-Max« ausgeliefert wird. Ein Internet-Server verbreitet schon seit Anfang des Jahres die freudige Kunde, auf der CeBIT spendierte man dem 3D-Max einen geräumigen Stand mit vielen Brillen zum Ausprobieren, der damit auch prompt sehr bevollt war.

Inzwischen hat die Firma Pearl aus Buggingen den deutschen Vertrieb übernommen; 3D-Max kostet hier 299 Mark.

### Eine pralle Schachtel

Wären doch nur alle Hardwarehersteller so sorgfältig, wenn es um den Lieferumfang ihrer Produkte ginge. Beim Auspacken des 3D-Max kamen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus. Die Brille selbst ist staßsicher verpackt und mit Schutzfolien versehen, so daß sie beim Transport nicht kaputt gehen kann. Für den besseren Sitz liegt ein Kopfband in der Packung, das einfach an den Bügeln befestigt wird. In die Brille selbst können einige Folien eingesteckt werden, die in manchen Fällen das Bild verbessern sollen; drei solche Folien liegen ebenfalls in der Schachtel. Sogar ein Brillenputztuch fällt uns entgegen – so lieben wir Kundenservice. Damit man nicht erst durch Ausprobieren herausbekommt, ob 3D-Max überhaupt mit der eigenen Hardware harmonisiert, ist auf die Außenseite der Schachtel eine Kompatibilitäts-Liste gedruckt, die so ehrlich ist, daß sie tatsächlich auch Produkte nennt, mit denen 3D-Max zur Zeit nicht kompatibel ist. Leider werden hier nur die Chips und keine Grafikkarten selbst erwähnt; Sie müssen also schon selber wissen, was in Ihrer VGA-Karte steckt, um die Kompatibilität zu checken (ader unseren Kasten befragen, der die gängigsten Grafikkarten auflistet).

Die Installation der kleinen Interface-Karte geht schnell und

einfach. Theoretisch sind zwar einige Schalterchen auf der Karte, um deren Adresse zu ändern, doch die Entwickler haben als Standard-Adresse eine schöne Nische im PC gefunden, die normalerweise immer frei ist; Sie werden die Schalter also wahrscheinlich nie brauchen. Neben dieser Adresse werden

keinerlei IRQs oder DMAs blackiert, so daß die Karte im normalen PC-Betrieb überhaupt nicht auffällt.

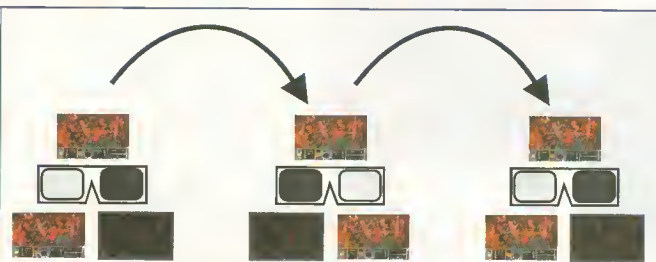
Das 3D-Max-Interface muß über den Feature Connector mit Ihrer Grafikkarte verbunden werden. Das löste bei PC-Player natürlich erst mal Panik aus: Wie verzweifelte Versuche mit diversen MPEG-Karten gezeigt haben, sind diese Feature Connectoren in den seltensten Fällen benutzbar. Entwarnung jedoch für 3D-Max – dieser benötigt nur ein ganz bestimmtes Synchronisations-Signal der Grafikkarte und läßt das eigentliche Bild in Ruhe. Das bedeutet: kein Schärfeverlust, keine Einbußen von Grafik-Auflösungen oder Farbtiefen und sehr hohe Kompatibilität. Auch an Karten, die mit keiner MPEG-Overlay-Karte zurechtkamen, funktionierte 3D-Max tadelllos.

## WAS IST INTERLACING?

Der Fachbegriff »Interlacing« stammt aus der Fernsehtechnik. Während Kinofilme bei einer Frequenz von 24 Bildern pro Sekunde nicht zu flimmern scheinen, sind die Augen bei selbstleuchtenden Bildröhren in Fernsehern kritischer. Deshalb wurde im PAL-System die Bildfrequenz von 25 auf 50 Hertz verdoppelt. Damit aber nicht doppelt so viele Bilder übertragen werden müssen, ließ man sich einen technischen Kniff einfallen. Das Fernsehbild mit etwas über 600 Zeilen Auflösung wird in zwei »Halbbildern« geteilt. Das eine Halbbild enthält alle ungeraden Zeilen, also 1, 3, 5 und so weiter. Das zweite Halbbild bekommt entsprechend die geraden Zeilen 2, 4, 6 ab. Diese beiden halbierten Bilder wechseln sich auf dem Bildschirm ab; statt 25 mal ein ganzes Bild zu zeigen, erscheint 50 mal ein Halbbild, bei dem jede zweite Zeile schwarz bleibt. Das Auge läßt sich mit diesem Trick überlisten.

Dieselbe Technik wird bei manchen PC-Monitoren aus ganz anderen Gründen angewandt. Ältere Monitore können bestimmte hohe Auflösungen (768 Zeilen und mehr) nicht mehr anzeigen, weil zu viele Zeilen im Bild sind. Auch hier wird das Bild dann in zwei Halbbilder aufgeteilt, die jeweils nur die halbe Zeilenzahl haben und vom Monitor noch verkraftet werden. Dies führt bei waagerechten Schwarzweiß-Kanten allerdings zu sehr häßlichem Flimmern.

3D-Max verwendet Interlacing für etwas völlig anderes. Die 3D-Bilder bestehen aus zwei Halbbildern, die ineinander verschachtelt sind. Die Zeilen 1,3,5 enthalten das Bild für das linke, die anderen das für das rechte Auge. Da die 3D-Brille aber zu langsam ist und nicht in jeder Zeile umschalten kann, wird ein Interlacing-Modus aktiviert. Dadurch muß die Brille nur bei jedem neuen Bild eine Hell/Dunkel-Umschaltung vornehmen. Das Bild mit den ungeraden Zeilen ist damit fürs linke Auge gedacht und umgekehrt. Da 3D-Max in der Regel einen Modus mit 120 Hertz Interlacing verwendet, ist das Bild flimmerfrei. Die oben beschriebenen Effekte mit harten waagerechten Kontrasten bei hohen Auflösungen werden durch die Hardware sogar eliminiert; ohne Brille scheint das Bild zu flimmern, mit Brille ist es stabil.



## Ein Berg Disketten

In unserer Version von 3D-Max lagen 11 Disketten und eine CD-ROM – und dabei fehlten noch zwei versprochene Bonus-Spiele (eine 16-Level-Version von »Descent« und das 3D-Box-Spiel »Sentoo«), die in Kürze allen registrierten Kunden nachgeschickt werden. Wenn diese Ausgabe erschienen ist, sollen beide Spiele sowieso in jeder 3D-Max Packung liegen.

Auf den 11 Disketten befindet sich die Treiber- und Entwicklungs-Software, ein 3D-Demo und ein 3D-Spiel; auf der CD-ROM findet man die gleichen Dateien (so daß man die Disketten getrost zur Seite legen kann), sowie eine stark erweiterte Version des Demos, die mit vielen 3D-Fotos eine Menge Megabytes verheizt.

Um die 3D-Brille zu benutzen, muß ein kleines Programm namens »3DBIOS« geladen werden. Ähnlich wie ein VESA-Treiber gaukelt es den Programmen nun ein paar neue Grafikmodi vor, in denen es zwei Bildschirme gibt – einen für das rechte, einen für das linke Auge.

Der echte Clou ist allerdings ein nur 19 Bytes (!) langes Programm namens »CYBERON«. Dieses Programm macht aus Ihrer 3D-Max-Brille einen Virtual-Reality-Helm der Marke »Cybermaxx«. Jedes Spiel, das den Cybermaxx-Helm unterstützt, können Sie jetzt auf dem Monitor in 3D sehen. Aller-

3D-Max in der Theorie: Auf dem Monitor wechseln sich das Bild für das linke und rechte Auge ab; die Brillengläser schalten dazu im Takt auf Hell und Dunkel.

dings werden Kopfbewegungen nicht in Joystick-Bewegungen umgesetzt. Dazu fehlt bei 3D-Max die entsprechende Hardware. Umgekehrt tritt so auch nicht der von uns im Cybermaxx-Test genannte Kritikpunkt auf, daß das Bild ständig

wackelt, weil die Abfrage der Kopfposition zu ungenau ist. Da kein Descent in der Packung lag, probierten wir die aktuelle Shareware-Version einfach mal mit CyberOn aus – ohne Schwierigkeiten konnten wir sofort in 3D durch die Gänge fliegen. Auch die CD-ROM-Version von »System Shock« läßt sich problemlos in drei Dimensionen erforschen, allerdings nur in der niedrigen VGA-Auflösung. Bei SVGA-Darstellung wird alles wieder flach.

## Flackerfrei dank Interlace

Nun stellt ein VGA-Monitor seine Grafik normalerweise mit einer Bildfrequenz von 60 bis 70 Hertz dar. Wird diese halbiert, kommt man auf unangenehme 30 Hertz; große Helligkeitswechsel (wie das ständige Verdunkeln eines Brillenglasses) werden auch hier als störendes Flimmern gesehen.

Das 3DBIOS-Programm benutzt deswegen etwas seltsame Modi, bei denen die Bilder im Interlace-Verfahren mit dop-

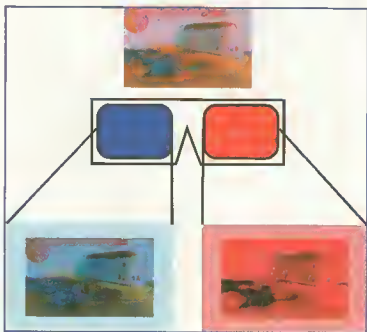
## HARDWARE-KOMPATIBILITÄT

Der Hersteller von 3D-Max gibt auf der Packung folgende Liste von kompatiblen Grafikchips an. Wir haben sie um die Namen gängiger Grafikkarten erweitert, die diese Chips verwenden. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. PC Player übernimmt keine Garantie, daß 3D-Max mit all diesen Karten funktioniert, da diese Liste auf Herstellerangaben basiert und nicht für jede Karte geprüft werden konnte.

- ATI Mach 32 (alle aktuellen ATI Karten)
- Avance Logic ALG2228 ALG23D1 ALG2302 (Hercules Stingray)
- Cirrus Logic CL-CD542x CL-CD543x (Orchid Kelvin)
- S3 864
- Diamond Stealth 64 DRAM)
- Trident TVGA B900 TVGA 9200
- Tseng ET 4000, ET 4000 W32 (Hercules Dynamite, Diamond Stealth 32)
- Western Digital WD90C31 WD90C33 (Diamond Speedstar 24)

Mit folgenden Grafikchips gibt es Probleme, die in einem Update beseitigt werden sollen:

- Weitek Power 9000, 91DD (Diamond Viper)
- Matrox MGA



So gehts: Die Farbfilter in einer Rat/Blau-Brille präsentieren jedem Auge ein schwarz-weißes Bild.



# HEILBRONN

**MADHOUSE Das Computerspielecenter**

Im Käthchenhof · Ladengalerie · 74072 Heilbronn · Tel.: 07131/993677 · Fax: 07131/993676

## Eine Bitte an unsere Abonnenten

*Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.*

*Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.*

**Vielen Dank  
Ihre DMV-Versandabteilung**

## Amaryllis



### AMERICAN DREAM GIRLS

- Über 40 Min. Digitales Video (Fullscreen)
- über 100 Profifotos
- Umfangreiches Bildbearbeitungsprogramm mit Druckoption

59.-

EC 94001



### CALIFORNIA DREAM MEN

- Über 40 Min. Digitales Video (Fullscreen)
- über 350 Profifotos
- Texte und Infos

59.-

EC 94011

## HOT BEACH

Sommer, Sonne  
Strand & mehr!  
Exklusive Fotos & Videos auf CD-ROM

49.-

Der Südseeurlaub für Ihren PC  
 Erotische Bilder und Videos  
 plus einem digitalem, erotischen Memory!

95002



Amazon Women  
-wild und  
ungezügelt!

EC 94007



Girls On Hot Rods  
-Kalter Stahl und  
heisses Leder!

EC 94005



Erotic Dreams  
-Sinnlich und  
verspielt

EC 94004



Bad Boys  
-Starke Typen -  
ohne Tabu!

EC 94002



Sexy Secretary  
-Heimliche Spiele  
im Büro!

EC 94008

## Telefonische Bestell-Hotline:

Munich Software Center  
Tel: 089 - 8 20 55 20

Händleranfragen:  
Fax: 08 41 - 1 75 80

Systemanforderung: Ab 386/33, min. 4 MB RAM, Windows 3.1, VGA Grafik und CD-ROM Laufwerk. Soundkarte empfohlen

VISION

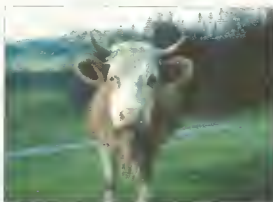
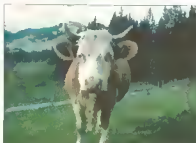
pelter Bildfrequenz gezeigt werden. Da diese Madi von Grafikkarte zu Grafikkarte unterschiedlich programmiert werden müssen, läuft 3D-Max nicht sofort mit allen VGA-Boards, aber ständige Updates sind angekündigt.

Im normalen VGA-Modus ist eine Frequenz von 120 Hertz (60 Hertz pro Auge) im Interlace-Verfahren möglich. Jeder ordentliche Farbmonitor kommt damit eigentlich bequem zurecht; für den Fall des Falles kann man 3D-Max auf einen Modus mit 87 Hertz (43,5 Hertz pro Auge) umschalten. Dieser zeigt aber noch ein leichtes Flackern, während das 120-Hertz-Bild bei aufgesetzter Brille sehr stabil und scharf wirkt. Witzigerweise sieht man ohne Brille noch ein dezentes Flimmern, welches jedoch verschwindet, wenn jedes Auge nur noch 60 Bilder in der Sekunde sieht. Die 3D-Darstellung ist auch in anderen Auflösungen bis zu 1024 mal 768 (wiederum mit bis zu 120 Hertz interlaced) möglich. Das Demospiel »3D Clay« ist beispielsweise auf diese hohe Auflösung angelegt und wirkt absolut flimmerfrei und scharf. Wenn dieses alle Tontaubenschießen jetzt noch Spielspaß hätte...

## 3D selbstgemacht

Nun würde vielen unter uns eine preiswerte 3D-Brille für Spiele reichen, aber die Entwickler von 3D-Max setzen noch etwas drauf. Die (leider nach englische) Anleitung erklärt nämlich recht genau die Theorie der 3D-Bilder und gibt Tipps, wie Sie mit 3D-Software oder Fotoapparaten Ihre eigenen 3D-Bilder zusammenstellen können. Und natürlich finden Sie auf den beiliegenden Disketten ein Programm, welches Ihre beiden Bilder für das linke und rechte Auge zusammenfügt, auf dem Bildschirm anzeigt und als neue Datei speichert. Das gleiche gilt auch für Animationen, die Sie mit Programmen wie 3D Studio fürs linke und rechte Auge berechnen lassen – die 3D-Max-Software fügt diese zu einer 3D-Animation zusammen.

Für Hardcore-Programmierer und Spieleentwickler ist im Handbuch auch beschrieben, wie man die Brille über Int-10-Funktionen direkt ansteuern kann, wie man die 3D-Grafikmadi aufruft und Bilder im RAM der Karte ablegen muß. Da der Aufwand wirklich minimal ist, darf man davon ausgehen, daß Software, die VR-Helme unterstützt, in Zukunft



Der 3D-Brille liegt auch Software bei, um aus Stereio-Fotos oder selbstgemalten Grafiken 3D-Bilder oder Animationen zu erstellen.

auch einen 3D-Max-Madus bietet. Schlimmstenfalls kann man immer noch auf die Cybermaxx-Emulation zurückgreifen.

## Tips, Kniffe und Schwächen

Damit der 3D-Effekt am besten zur Geltung kommt, sollten Sie den Raum abdunkeln und insbesondere darauf achten, daß keine Spiegelungen im Monitor ihre Augen ablenken. Regeln Sie auch die Bildschirm-Helligkeit herunter. Wir konnten den besten 3D-Effekt erzielen, wenn wir etwa 50 bis 70 Zentimeter vom Monitor (17 Zoll) entfernt waren, also etwas weiter als normalerweise üblich.

Bei unserer Testbrille war das 3D-Bild nicht hundertprozentig: Das linke Auge konnte immer noch schemenhaft das Bild sehen,

welches für das rechte Auge gedacht war, und umgekehrt. Der beschriebene Effekt ist auch nicht so störend, er fällt nur bei sehr harten Hell-/Dunkel-Kontrasten auf und verschwindet in einem Spiel wie Descent beinahe völlig.

Das 3D-Max-Interface kann mehr als eine einzelne Brille ansteuern; mittels einer kleinen Erweiterungsbox (29 Mark) können bis zu vier Brillen (je 99 Mark) an einen PC angeschlossen werden; wegen recht

kurzer Kabel geht es dann allerdings ziemlich eng zu. Für den Einzelbetrieb ist die Kabellänge jedoch hervorragend; auch bei einem Tower unter dem Tisch wird es nicht zu knapp, das Kabel schlabbert aber auch nicht meterlang in der Gegend herum. Einziger wesentlicher Kritikpunkt ist lediglich die englische Sprache der Anleitung und Demo-Software. Es wäre nicht nur eine deutsche Anleitung wünschenswert, die englische dürfte auch durchaus etwas sorgfältiger übersetzt sein.

Im direkten Vergleich zu den uns vorliegenden 3D-Helmen gewinnt 3D-Max auf der ganzen Linie. Zwar kann man nicht durch Kopfbewegungen das Spiel steuern, dafür erhält man

ein scharfes, farbenprächtiges und flimmerfreies Bild und kann durchaus mal ein Stündchen oder mehr ununterbrochen spielen. Bedingt durch die ungewöhnliche Belastung der Augen mit dem unmerklichen Flimmern der Gläser sollte man es trotzdem nicht übertreiben und immer wieder eine Pause einlegen.

(bs)

## SPIELE IN 3D

Folgende Spielprogramme unterstützen die 3D-Max-Brille direkt oder über die Cybermaxx-Emulation. Diese Liste ist ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Die mit »(nicht getestet)« bezeichneten Spiele wurden von uns nicht ausprobiert, die Angabe erfolgt ohne Gewähr.

- System Shock Enhanced CD ROM (getestet)
- Descent Shareware & Vollversion (getestet)
- Depth Dwellers Vollversion (getestet)
- Flight Unlimited (nicht getestet)
- Magic Carpet nur mit »Hidden Worlds« Data-disk (nicht getestet)



# AUF ZU DATÄ!

## GAMES

1942 The Pacific Air War	66,-
Aladdin	66,-
Across the Rhine*	66,-
Albin*	66,-
Alone in the Dark III	66,-
Amazona Longbow	66,-
Apache Gunbow	66,-
Battle Bugs	66,-
Bruders	66,-
Bling	75,-
Blo Forge	66,-
Blackhawk	79,-
Bundesliga Manager Hattrick	66,-
Bureau 13	66,-
Cannon Fodder 2	66,-
Caribbean Disaster*	66,-
Charbreaker*	66,-
Colonization	66,-
Cyberia	49,-
Cyclemania	74,-
Dark Force	69,-
Das Amt	65,-
Death or Glory	66,-
Descent	79,-
Desert Strike	70,-
Die Große Kette*	66,-
Discworld	79,-
Dungeon Master II	66,-
Earth Siege	66,-
FIFA Soccer	66,-
Frontier - First Encounter*	79,-
Hammer of the Gods	66,-
Hattrick*	66,-
Höhlewelt Siege	66,-
Hokum KA 90	66,-
Iron Assault*	66,-
Interno	45,-
Legend of Kyandra 3	66,-
Lemmings 3	66,-
Little Big Adventure	66,-
Lode Runner	66,-
Lothar Matthäus Super Soccer	66,-
Magic Carpet	66,-
Master of Magic	66,-
Megacore	66,-
Nascar Racing	66,-
NBA Live '95	79,-
NHL Hockey '95	74,-
Noctropolis	66,-
Oldtimer	66,-
PDA Golf Tour 406	66,-
Pinball Fantasies Deluxe	66,-
Pinball Illusions*	66,-
Pizza Connection	79,-
Powerdrive	66,-
Psycho Pinball*	85,-
Rebel Assault	66,-
Rennspiele	66,-
Rise of the Triad	66,-
Sensible Golf*	79,-
Sim Tower*	66,-
Das schwarze Auge - Sternschweif	74,-
Super Karts	79,-
System Shock Enhanced	66,-
The Last Eden*	66,-
Transport Tycoon (kompl. Deutsch)	66,-
Transport Tycoon World Editor* 3.5	66,-
US Navy Fighters	66,-
Virtuoso	66,-
Wacky Wheel	66,-
Warcraft	66,-
Wings of Glory	66,-
Woodruff (Goblins 4)	78,-
World Cup Golf	74,-
X-Gen (Ufo 2)	85,-

## HARDWARE

CD Disk	Zuhörer
66,-	Dualis 9-Joystickkabel
64,-	300 Blaster-Karte mit 2 Games
66,-	Eliminator Game-Card 2 Ports
66,-	Orrevis PC-Game Pad
66,-	Orrevis Phoenix Joystick
66,-	Joystick Flightstick
66,-	Joystick Flightstick Pro
55,-	Joystick Virtual Pilot
63,-	Joystick Mech 3
75,-	Keyboard Cherry G83000
66,-	Modem 14400 bps FTZ zugelassen
74,-	Modem 28800 bps FTZ zugelassen
66,-	Hipshades I/O 25 UART 10550
66,-	MS-Maus Defender
66,-	MS-Maus Carerra
66,-	MS-Maus Kompatibel Nollene
66,-	Simm 1 MB 80 ns
66,-	Simm 4 MB 70 ns
66,-	Simm 4 MB PS/2
66,-	Simm 8 MB PS/2
66,-	Streamer Bänder QIC 80 formatiert
66,-	Thrustmaster Gamecard Pentium
66,-	Verlängerungskabel für Analog-Joystick

## GAMES & MORE IN BERLIN

### Monitore & Grafikkarten

ATI Mach 64 2 MB VRAM PCI	580,-
Cadex ET 4000/W32P VLB 1 MB	190,-
Cadex ET 4000/W32P PCI 1 MB	240,-
Cadex ET 4000/W32P PCI 2 MB	240,-
Grafikkarte	330,-
Miro Crystal-Grafikkarte 10 SD VLB 1 MB	62,-
Monitor MAG 15F 15" MPR II	249,-
Monitor MAG 17B 17" MPR II	719,-
	1.590,-

### Leutwerke

Festplatte 730 MB Quantum Enhanced IDE	450,-
Festplatte 540 MB Quantum AT-BUS	410,-
Festplatte 540 MB Seagate AT-BUS	450,-
ERDE	530,-
Festplatte 540 MB Quantum SCSI	450,-
Festplatte 540 MB IBM SCSI	490,-
Festplatte 425 MB Samsung	385,-
Festplatte 420 MB Connor	350,-
Festplatte 1 GB Seagate	560,-
Festplatte 1,3 GB Connor	600,-
Leutwerk 3.5" TEAC	79,-
Streamer Connor 256 MB	200,-
CD Rom Double-Speed Sony	240,-
Mitsumi CD-Rom Quad-Speed	350,-

### Soundkarten & Lautsprecher

Arthosbox 80 Watt	110,-
Lautsprecher Soundkarte 20 oder 30	60,-
Shuttle Soundboard 16 Bit Multi CD	160,-
Soundblaster 16 ASP Multi-CD	220,-
Soundblaster 16 Value Edition	220,-

## SYSTEME

### Konfigurationen:

#### Mainboard VLB AMD 486 DX4-100 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache  
VLB-Kontroller, 540 MB Festplatte Seagate  
Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB  
3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse  
Tastatur, 8 MB RAM, Preis ohne Monitor

DM 2.099,-

#### Mainboard 3x PCI, 3x ISA, 2x VLB

Intel Pentium 90 Mhz Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache auflösbar bis 1 MB,  
Local Bus Enhanced-IDE Controller,  
540 MB Festplatte Seagate,  
Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB  
3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse  
Cherry Tastatur, 8 MB RAM PS/2

DM 3.099,-

#### Mainboard VLB 486DX2-66 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache  
VLB-Kontroller, 540 MB Festplatte Seagate  
Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB  
3.5" Floppylaufwerk, Mini Tower Gehäuse  
Cherry Tastatur, 4 MB RAM

DM 1.699,-

### Mainboards, Controller, Gehäuse & CPU's

CRU Cx4 486DX-40	250,-
CRU Cx4 486DX-66	210,-
CRU Intel 486DX2-66	410,-
CRU AMD 486DX4-100	350,-
BigTower-Gehäuse	140,-
Mainboard 486DX2-66 VLB Green	390,-
Mainboard 486 VLB, Simm/PS2 DX4 / 100	530,-
Mainboard Pentium 90 + CPU + Kühler	1.530,-
Mainboard VLB, OPT, PS/2 + Simm	169,-
Mini-Tower-Gehäuse	65,-
VLB-Enh. IDE, 25, 1P, 10, 4 Festplatten	79,-
VLB-Enh. 25, 1P, 10, 4 Festplatten	49,-
VLB-Enh. 25, 1P, 10, 4 Festplatten	69,-
PCI-Enh. IDE Controller	120,-

## Versand & Laden

Der Newcomer in Berlin!  
Sechsendamm 2 - 10829 Berlin

Am S-Bhf. Schöneberg

☎ 030 / 787 02 100

☎ 030 / 788 01 162

Fax 030 / 788 01 191

Täglich neue Angebote!

**Katalog anfordern!**

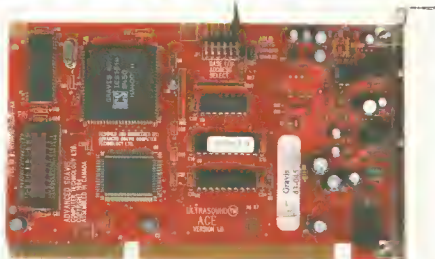
\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten, Laden- und Versandpreise für Vorbehalten, DM 5,- voneinander ab.

**AUF ZU DATÄ!**

**Roskoden & Partner OHG**

# FRIEDLICH VEREINT

Die »GUS ACE« erweitert Ihren PC alte Kompatibilitätsprobleme. Ihre alte Soundkarte bleibt drin und die 32 Digitalkanäle der Gravis-Karte werden nur zugeschaltet, wenn ein Spiel sie wirklich unterstützt.



Gravis-Soundkarten erstrahlen seit jeher in kräftigem Rot – die ACE macht da keine Ausnahme. Wichtig ist der leere Sockel auf der rechten Seite; in ihn stecken Sie einen zweiten Chip, der das RAM der GUS ACE von 512 KByte auf 1 MByte aufstockt.

Die Gravis Ultrasound (»GUS«) gehört technisch gesehen zu den besten Soundkarten. Viele Freaks und Programmierer lieben sie, da der frei konfigurierbare Wavetable-Synthesizer mit eigenem RAM hervorragend klingende Sounds und Effekte ermöglicht. Leider ist sie nicht vollständig Soundblaster-kompatibel, weshalb Spiele, die die GUS nicht explizit unterstützen, selten mit ihr zurechtkommen. Ähnlich geht es mit dem angeblichen »General-Midi«-Support: Auch den besorgt nur eine Software-Emulation, so daß eine Menge neuerer Spiele die Gravis-Karte stumm bleiben lassen. Zwar steigt die Zahl der Programme mit eigenem Ultrasound-Treiber ständig, doch als Allround-Karte für alle Fälle und Spiele mußte PC Player bisher von Gravis-Tänern abraten.

Dieses Problem hat Gravis erkannt und mit der »Gravis Ultrasound Audio Card Enhancer« (kurz GUS ACE) einen neuen, ungewöhnlichen Weg eingeschlagen: Sie ist als absolut mager ausgestattete Zusatzkarte konzipiert und läßt sich problemlos neben eine bereits vorhandene Soundkarte stecken. Aus dem Lautsprecher-Ausgang Ihrer Alt-Karte führen Sie dann ein kleines Kabel in den »Line In«-Eingang der GUS ACE; on deren Ausgang schließen Sie wiederum die Lautsprecher an. Die Gravis-Karte hat sich damit »hinter« Ihre Soundkarte gesetzt und kann deren Kompatibilität nicht beeinträchtigen. Alle Spiele laufen so, wie vorher auch.

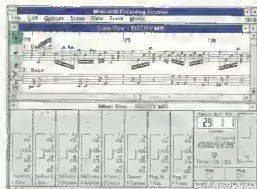
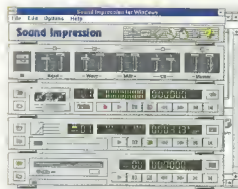
Sobald aber ein Spiel in den Ultrasound-Modus schaltet, startet die ACE durch. Anders als bei General-Midi-Erweiterungen ertönt nicht nur die Hintergrundmusik in besserer Quo-

lität, sondern auch die Soundeffekte und Samples, die, als GUS-Spezialität, durch den eigenen Signalprozessor nicht selten mit verblüffenden Stereo- oder 3D-Klangspielereien aufgepeppt werden.

Damit ist also das große Gravis-Kompatibilitäts-Problem aus der Welt geschafft. Wenn ein Spiel Ultrasound nicht unterstützt, wählt man eben die andere, »alte« Soundkarte im Setup-Menü und alles funktioniert, wobei die ACE natürlich stumm bleibt. Damit müssen Sie auch den speicherfressenden GUS-Treiber »SBQS« (für Soundblaster Kompatibilität) nicht mehr installieren. Lediglich wenn die ACE auch als General-Midi-Karte erhalten soll, ist nach der Treiber »Megaem« notwendig, der bei so manchem »DOS Extender«-Spiel oder kläglich versagt.

## Zwei Karten aus einem GUS?

Was aber genau treibt einen PC-Besitzer dazu, noch eine zweite Soundkarte einzubauen? Zuoberst steht natürlich der legendäre Klang der Ultrasound, den man jetzt ungetrübte bei vorhandener Software-Unterstützung genießen kann. In der Tat ist es erstunlich, was für Soundeffekte begabte Programmierer aus ihr herauskitzeln. Einen guten Eindruck bekommt man bei den zahlreichen, kostenlos verteilten Grafik- und Sounddemos aus der Independent-Szene, etwa von Gruppen wie der »Future Crew«. Durch den eingebauten, leistungsfähigen DSP (digitaler Signalprozessor), der aus der Musikindustrie stammt, kann man Samples fast beliebig manipulieren. Besonders reizvoll sind die Stereoeffekte, bei denen Töne von Seite zu Seite zu wandern scheinen oder gar Surround-Feeling aufkommen lassen. Eine andere Spezialität sind die



Die mitgelieferte Bonus-Software »Sound Impression«, »Recording Session« und »Power Chords Debut« hilft Ihnen beim Erstellen eigener Songs



## GRAVIS ULTRASOUND ACE

- Hersteller:** Gravis, USA  
**Kosten-Preis:** DM 200,-  
**Lieferumfang:** PC-ISA-Steckkarte, Kabel, Treiberdisketten, CD mit umfangreicher Software, deutsche Handbücher  
**Besonderheit:** Zusatzkarte zu vorhandenen Soundkarten. Kann natürl. aber auch allein betrieben werden.

512 KByte Sample-RAM an Board, in welches Sie selbst-stellte Aufnahmen einspielen und die die Ultrasound dann in Echtzeit über den DSP verfremdet in Ihre Sänge einbindet. Die GUS ACE kann auch durchaus eine Alternative zu einer General-Midi-Erweiterung darstellen und zwar insbesondere, wenn man eine alte Soundkarte ohne MIDI-Port und Wave-table-Erweiterungsstecker besitzt. Hier rüstet man seinen PC relativ preiswert mit guten Klängen auf, ohne die alte Soundkarte ausmustern zu müssen – aber wie gesagt, wenn ein Spiel keinen Ultrasound-Treiber hat, müssen Sie hoffen, daß der Midi-Emulator »Megaem« funktioniert. Ansonsten hören Sie dieses Spiel nur im alten Soundblaster-FM-Geträte.

Es ist auch möglich, die Gravis Ultrasound ACE als einzige Soundkarte in einen PC einzubauen, da ein AdLib-Kompatibilitätsstecker vorhanden ist. Diese Lösung ist durch die spartanische Ausstattung der Karte aber nur interessant, wenn Sie außer Ultrasound-Programmen keine weitere Software nutzen wollen. Im Lieferumfang befindet sich neben der Karte das Kabel zum Anschluß an die Soundkarte, ein paar Disketten mit Treibersoftware für DOS und Windows sowie eine CD, die mit GUS-Software wie Demos, Sharewarespielen und Musiksoftware gefüllt ist.

Bei einem Preis von rund 200 Mark weist die ACE ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aus. Wer den Soundkarten-Overkill liebt, steckt die ACE neben einen SB 16 mit Roland-MIDI-Aufsatz und hat dann »The best of three worlds: SB, GM, GUS«. Wenn Sie nach mit einem älteren Soundblaster operieren, ist die Ultrasound ACE eine pfiffige Alternative zum Midi-Upgrade. Allerdings sollten Sie bei Ihrem Händler gleich nach einen Zusatz-Chip verlangen, der das RAM der ACE von 512 KByte auf 1 MByte aufrüstet (Kosten: ca. 40 Mark). Manche Programme benötigen nämlich soviel Speicher, um die Ultrasound voll auszukasten. (mk)

## GUS ACE-SPEZIALITÄTEN

- 32 stimmige, digitale Waveable-Synthese (Soundblaster: 16 Stimmen FM-Synthese)
- 16 Stereo-Digitalkanäle für Samples bis 16 Bit, 44,1 kHz mit Antialiasing und Oversampling (Soundblaster: 1 Mono- oder 1 Stereo-Digitalkanal)
- 512 KByte RAM für Samples, durch einsteckbaren Chip auf 1 MByte aufrüstbar
- 15 Panning- und 4096 Lautstärke-Stufen pro Stimme
- Keine Aufnahme-Möglichkeit
- Kein Joystickport
- Kein Audio-CD-Eingang
- Kein MIDI-Port
- Eigener DSP-Chip (digitaler Signalprozessor, basierend auf dem Ensign DOC-II-Chip)

# GAME EXPRESS

call us now! action & price power

**NEU!** Unsere kostenlose Preistabelle anfordern!

## SPIELE AUF CD-ROM

7th Guest DA	79,-	Kyandia 3 DV	79,-
11th Hour DA	99,-	Little Big Adventure DV	79,-
Alone in the Dark 3 di	79,-	Load runner DV	79,-
Armored Fist DV	89,-	Last Eden DV	89,-
Acas of the Deep DV	79,-	Magic Carpet DV	79,-
Bureau 13 DA	79,-	Master of Magic DV	85,-
Colonization & Civilization DV	89,-	Menzoberranzan DA	79,-
Commander Blood DV	79,-	NHL Hockey 95 DA	75,-
Creature Shock DV	89,-	Noctropolis DV	85,-
Cyberia DA	89,-		
Cybermage DV	79,-		
Cyberwar DA	89,-	Sim Tower DV	89,-
Dark Forces DV/IV	85,-/75,-	SSN-21 Sawell Classic DV	29,-
Dark Sun 2 DA	79,-	System Shock DV	89,-
Das Schwarze Auge 2 DV	89,-	Supercarts DV	89,-
Descent DA	79,-	Ticanderoga DV	79,-
Elise 3 DA	79,-	Transport Tycoon DV	79,-
Fife Soccer DV	69,-	Virtuose DV	79,-
Hell DV	79,-	Warcraft DV	79,-
Incredible Machine DV	69,-	Wing Commander 3 DV	89,-
Inferno DV	65,-	Wings on Glory DV	85,-
Iron Assault DA	79,-	Woodruff DV	79,-
Kings Quest 7 DV	85,-	X-COM Terror of the Deep	79,-
Klick & Play DV	89,-		

### 089/5438088

#### DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Höberstraße 26, 80337 München  
 NEUER VERKEHRSPUNKT: Stadionsgraben 45, 94313 Straubing  
 Öffnungszeiten: Mo-So, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254  
 Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins

Händleranfragen erwünscht. FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!  
 Nur solange Vorrat reicht. Unfrisierte und Preisänderungen Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

## Gamer's Paradise

Der Versand von Spielern für Spiele  
 Nutzen Sie auch nach dem Kauf unsere Service-Line

Sonderangebote zur Eröffnung  
 Gültig für die Laufzeit dieses Hofes  
 Mit \* gekennzeichnete Artikel liegen nur in kleiner Stückzahl vor

	CD	3,5"
* First Encounters	75,-	
* Biologie	80,-	
* Sternenschweif		
Sonderedition einschl. T-Shirt	60,-	
Masters of Magic	88,-	
X-Com (UFO 2)	88,-	
Descent	82,-	82,-
Earthslage		85,-
Kings Quest 7	85,-	
Mortuary Python	82,-	
Warcraft	82,-	
Woodruff	82,-	

Fordern Sie unsere Gesamtpreistabelle an

### Bestellungen:

Tel.: 02 51/86 63 30  
 Fax: 02 51/86 63 73  
 E-Mail: jochenschmitz@stardate.  
 westfalen.de

Lieferkosten bei Vorkasse DM 5,-,  
 Nachnahme DM 10,-.  
 Selbstabholung nach tel. Rücksprache möglich.  
 Im Raum Münster liefern und installieren wir. Kosten hierfür bitte erfragen.

## MULTIMEDIA am See

Fachhandel  
 für  
 Computer Software  
 und  
 Computer Hardware

Fordern Sie  
 unverbindlich

unsere

Händlerkatalog

an

## MULTIMEDIA am See

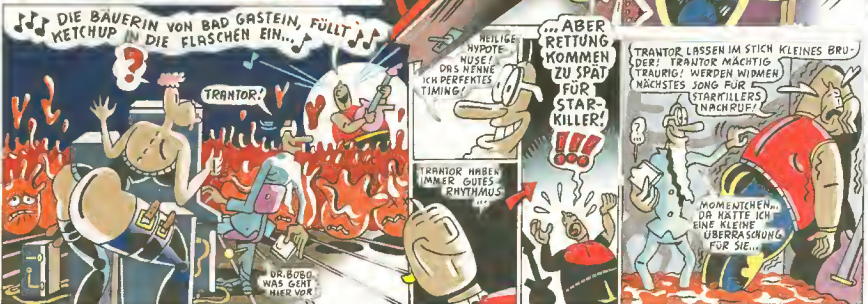
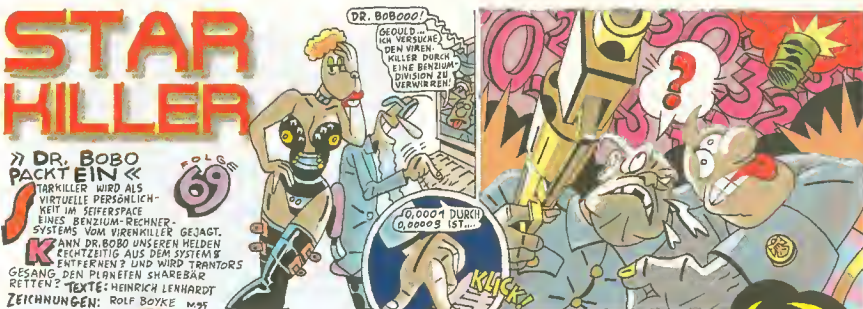
Charlottenstr. 55  
 88045 Friedrichshafen  
 Telefon 07541/72290  
 Telefax 07541/72299

# STAR KILLER

## »DR. BOBO PAKT EIN«

**FOLGE 69**

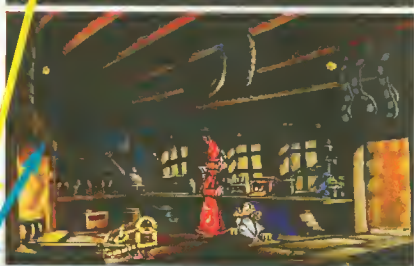
**K**TARKILLER WIRD ALS VIRTUELLE PERSÖNLICHKEIT IM SEFTERSPACE EINES BENZOL-RECHNERSYSTEMS VOM VIRENKILLER GEJAGT. KANN DR. BOBO UNSEREN HEIDEN RECHTZEITIG AUS DEM SYSTEMS ENTFERNEN? UND WIRD TRANTORS GESANG DEN PLANETEN SHAREBAR RETTEN? **TEXTE: HEINRICH LEHARDT**  
**ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE** M 95



## TIPS &amp; TRICKS

ab Seite

■ Aces of the Deep .....	160
■ Aladdin .....	160
■ Bioforge .....	138
■ Bureau 13 .....	142
■ Dark Forces .....	152
■ Descent .....	150
■ Discworld .....	146
■ Highway Hunter .....	160
■ NBA Live '95 .....	160
■ Prototype .....	159
■ Transport Tycoon .....	160
■ X-Wing CD-ROM .....	145
■ Technik-Treff .....	161



## Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

## BEACHTEN SIE DABEI JEDOCHE FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Words« oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.



## KOMPLETTLÖSUNG

### »BIOFORGE«

**Dr. Mastada auf der Flucht: Unser grimmiger »Biofarge«-Held verwüstet einen halben Mond, um den Cyborg-Bastler zu erwischen. Die Komplettlösung zu Origins aktuellstem Action-Adventure »Biofarge« enträtselt alle Puzzles.**

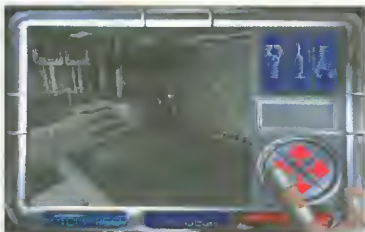
# Biologisch abbaubar

**G**eschafft! Nach so mancher nächtlicher Session und dank aufopferungsvoller Unterstützung durch Jörg »Highlander« Rahrer vom Planeten Gütersloh ist es soweit: Unser Held grinst noch einmal grimmig in die Kamera, besteigt die »Carcus« und entflieht dem verhassten Mond, der hinter ihm explodiert. Die Credits laufen durch, »Biofarge« ist durchgespielt, doch einige Fragen bleiben offen. Wo wird zum Beispiel Dr. Mastada seine nächste Proxie eröffnen? Und was sind das für Trümmerteile, die... Moment! So weit sind sie nicht! Hängen an einer Stelle fest und konnten deswegen den Biofarge-Abspann nach nicht bewundern? Dann folgen Sie unserem tapferen »Bio Player« durch die Abgründe von Origins düsterem SF-Action-Adventure. Sein Logbuch enthält Tips für Nachwuchs-Cyborgs.

**A**utsch, mein Kopf schmerzt mehr als noch dem Palterabend von Toni Schwaiger! Nur mühsam richte ich mich von meinem Krankenlager auf, was den Medi-Roboter sofort mißtrauisch macht. Igitt, ich hosse Spritzen! Also flugs in den Kompmodus schalten und der schwebenden Ravioli-Dose ein paar Backpfeifen verpassen. Lächerliche Kommentare wie »unzerstörbar« ignorierend traktiere ich meinen Aufpasser so lange, bis er in das Losergitter der Zelle knollt. Eine niedliche Explosion später ist der Roboter in handliche Einzelteile zerlegt und das Gitter erloschen. Ich nehme das Logbuch mit und lese es durch (in die Hand nehmen und mit der Leertaste benutzen); die Fleischkeule wird ebenfalls dem Inventar einverleibt. Hm, mal sehen, ob die Innendekoration auf dem Flur auch so trist ist...

Der blaue Riese in der Nachbarzelle läßt sich ablenken, indem ich die Fleischkeule vor seinem Gitter oblege. Ich nehme mir vorher seinen herumlagen-

den Arm mit, der sich primo als Krüppel einsetzen läßt (saviel zum Thema »arm dran sein«). Während Blue Boy nach der Keule grabtscht, warte ich den Moment ab, in dem sein Zellengitter kurz erlischt. Hineingespurlet und klar zum Kompt: Freundliche Worte ignoriert der Kallege; ich muß ihn bewußtlos schlagen. Aus seiner Zelle nehme ich die Gabel, das Foto und sein Logbuch mit (lesen!). Am Ende des Gangs ist ein geschlossener Durchgang. Das Panel an seiner Seite läßt sich durch Einsatz der Gabel öffnen. Jetzt mit Knäpflchendrücken nur noch dafür sorgen, daß die Leitung auf dem Display eine durchgehende Bohn bildet – nach ein bißchen rumprobieren kein Problem. Diese Logeleien sind beim Erbauer der Station anscheinend recht beliebt. Wenig später werde ich noch auf ein Schloß stoßen, bei dem alle Lichtfelder bis auf das in der Mitte aktiviert sein müssen.



Per Fernsteuerung läßt sich ein Medi-Roboter mißbrauche

Jetzt komme ich in den Wächterraum, wo ich zunächst den roten Knopf drücke – das ständige Alorm-Gellen ist nicht gerade Balsam für meinen brummenden Schädel. Als nächstes schreite ich das

kleine Treppchen herauf und studiere jeden einzelnen Monitor an der Wand. Bei der Gelegenheit werden alle Zellengitter ausgeschaltet (bis auf den Raum, bei dem mir der Zugriff verweigert wird).

Nächster Punkt auf dem Besichtigungsprogramm sind die drei Bildschirme, die auf dem Schreibtisch in der Mitte des Raumes gruppiert stehen. Mit einem kann ich ein wenig rumreparieren, der zweite erlaubt die Eingabe der Codezahl, die ich Caymans Logbuch entnommen habe. Um das Schloß aufzubrechen, muß aber gleichzeitig ein Fingerabdruck auf dem Schloß in einigen Metern Entfernung erfolgen. Zu diesem Zweck mißbrauche ich durch den dritten Monitor einen der Medi-Roboter. Mit seinen Greifzangen schnappt er sich Caymans Arm, dann steuern wir ihn zum Schloß, bis die Hand die Abdruck-Sensoren berührt. Ich gebe den Code ein, stelle mich dann zwecks Gewichtsgewinnung kurz auf die Platt-

form beim Schloß und schon rumpelt das Tar auf.

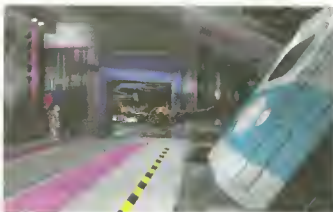
### Raptor on the Racks

Der Wachrobater, der mir sogleich zutrotlich entgegengerumpelt kommt, bringt weder Schokolade noch Blumen. Dafür verteilt er kostenlose Losersolven,

was mir in meinem unbewaffneten Zustand ungellegen kommt. Also sofort nach Betreten des Flurs links halten und in der Nische verstecken, in der sich der Lift befindet. Ich warte, bis der Roboter vorbeige-



halpert ist und renne dann weiter zum Ende des Flurs. Hier geht's nach rechts in einen Raum mit mächtig interessanten Kühlkammern. Hmm, ein feines Pfirsich-Eis wäre jetzt recht. Das Abtauen ist jedoch mühsamer als bei konventionellen Kühlschränken: Erst drücke ich den Knopf, der den Abfluß im Boden öffnet. Dann drehe ich das Rad, daß sich nebenan befindet, wodurch eine Ladung Frost-Spülung durch den Gully rauscht.



Der Cyborg-Raptor läßt sich nur mit einem Trick besiegen

Neugierig gucke ich mir das Display an, das sich links von der Eingangstür befindet. Die Informationen über Kühlkammer 1 sind beunruhigend: Kein Naschwerk, sondern ein unkaputtbarer Cyborg-Saurier ist hier zuhause. Kaum ist die Lektüre abgeschlossen, kommt der aufgetaute Fiffi prompt angewatschelt. Ich drehe flugs wieder am Rädchen und schließe damit das Abflußloch. Im Nahkampf läßt sich dieser Raptor nicht töten; ich muß ihn auf den jetzt wieder geschlossenen »Kanaldeckel« locken und solange hauen, bis er grunzend für einige Sekunden lang regungslos bleibt. Ich nutze diesen Moment, spure flugs zum Deckel-auf-Knöpfchen und befördere Dina in die Kanalisation – Platsch! Etwas nachspülen mit einem literchen Superkühler und schon ist auch dieser kleine Störenfried ruhiggestellt.

Nachdem die kleine Meinungsverschiedenheit geklärt ist, drehe ich die Flüssigkeit wieder ab und steige selber herunter (neben die Leiter stellen und »benutzen«). Unten angelangt renne ich solange geradeaus (Richtung unterer Bildschirmrand), bis ich an einer Sackgasse mit drei Löchern herauskomme. Mich interessiert nur der rechte Durchgang: Wenn man ein Weibchen fummelt und probiert, erwischt man die Stelle, an der nach oben geklettert werden kann. Ein besonderer Gegenstand ist nicht notwendig; ich muß nur zentimetergenau vorgehen, bis meine müden Knochen sich schließlich durch den Tunnel schleppen. Ich komme in einer Zelle heraus, zu der ich vorher keine Zugang hatte. Der Soldat wird häßlich, aber bestimmt verprügelt. Ich nehme alles mit, was in der Zelle rumliegt; insbesondere die Laserpistole wird mir noch gute Dienste leisten. Gut bewaffnet kraxle ich den Tunnel zurück, klette-

re die Leiter hoch und kehre zur Nische zurück, in der ich mich vorher versteckt hatte. Wenn der Kampfroboter Ärger will: Vailä, ich kann zurück-schießen! Durch Benutzung des kleinen Displays neben dem Lift öffnet sich die Tür und ich betrete den Aufzug. In der Kabine übe ich mich erneut in der schönen Tätigkeit »benutzen«, um das Display neben der Tür zu gebrauchen. Nächste Station meiner Sight-seeing-Tour wird Ebene 1 sein.

### Ebene 1: Krach auf dem Dach

Oben angekommen – endlich frische Luft! Doch statt beschwingt ins Freie zu hüpfen, verharre ich in der Sicherheit der Liftkabine und wärme meine Laserpistole vor. Denn draußen wärm Tare schweben kleine, eklige Wachroboter, die erst einmal

beseitigt werden müssen. Mit ein bißchen Ausprobieren bekomme ich die Winkel heraus, in denen ich feuern muß, um die Blechbüchsen abzuräumen. Nicht zu unterschätzen: Der Laser prallt an bestimmten Flächen ab und springt weiter! Roboter-Pärchen auf einer Linie lassen sich auch prima verwirren, indem man einen Schritt vor und schnell wieder zurück macht – idealerweise treffen sich die Soldaten der beiden Sonden gegenseitig.

Nach Beseitigung der Blechplage marschiere ich auf die andere Seite dieser Beobachtungsplattform. Der Wächter ist noch nicht ganz von der Ernsthaftigkeit meines Anliegens überzeugt. Also haue ich ihm ein paar mal freundschaftlich auf die Nase, bis er sich bereiterklärt, die dicke Kanone einsatzfähig zu machen. Kaum ist dies geschehen, schwirren zwei Schiffe mit Soldaten-Nachschub an, die ich unbedingt erwischen muß. Durch Benut-

zung der Kanone hale ich beide (!) Gleiter vom Himmel; dann geht's zurück in den Lift.

### Ebene 3: Dr. Mastada, alle Kassen

Zeit für Doc Mastadas Sprechstunde auf Ebene 3: Nach Zerstörung des obligatorischen Roboters gehe ich durch die erste Tür auf der linken Seite. Nach einer längeren Zwischensequenz und einer kleinen Ohnmacht schnappe ich mit das Heilgerät, das am Boden liegt. Seine Benutzung ist ideal, um im Nahkampf erlittene Wunden zu behandeln. Auch meine Batterie kann ich austauschen; ich muß nur nahe genug an das Instrumenten-Sammelsurium gehen, das seitlich am OP-Tisch geparkt ist. Nachdem ich die Batterie genommen habe, tausche ich sie per »benutzen« gegen meine alte aus.

Ich verlasse das heimliche Behandlungszimmer und gehe durch die Tür am Ende des Flurs, nachdem ich den Code geknackt habe. Dann ist ein bißchen Routine angesagt: Soldat verprügeln, dessen Überbleibsel mitnehmen und alle Bildschirme untersuchen, um viele Informationen zu erhalten. Treppauf ist ein Apparat, der mir einen schicken Schutzanzug verpaßt, den ich zum Betreten des Reaktarraums brauche. Doch vorher soll ich mir den dreistelligen Reaktarcode besorgen und aufschreiben – er ändert sich nämlich von Spiel zu Spiel! Der Code steht in einem



Kunstvalles um-die-Ecke-schießen dezimiert die Wach-Robots auf Ebene 1



Gestatten, Mastada: Auf Ebene 3 finden Sie den Daktore.

der Berichte, die sich über die Bildschirme abruhen lassen – also schön geduldt durch alle Textseiten durchblättern.

Schließlich sehe ich mir noch die Daten über das Raumschiff »Corusc« an und erfahre von Batterieproblemen. Hmm, schauen wir uns das schnuffige Modell doch mal an! Mit dem Menüpunkt »Corusc Zutritt« aktiviere ich den Aufzug, der mich ein Stückchen nach unten befördert. Hier kann ich nur einen Soldaten verhaften, das mysteriöse Alien-Objekt und eine weitere Batterie finden. Irgendwie habe ich das kamische Gefühl, daß ich eine von meinen Ali-Batterien, die nicht völlig entladen sind, hier zurücklassen sollte. Wer weiß, wazu sie noch gut sein wird...

Um in den Reaktorraum zu kommen, ist nach etwas Fernsteuerungsarbeit nötig. Ich untersuche die Bildschirme, die sich neben der Druckanzug-Maschine befinden. Mit einem von ihnen kann ich diesen Roboter-Gabelstapler bedienen. Ich steuere die Maschine aus diesem Raum heraus, ein Stückchen den Gang lang und dann (vom Roboter aus gesehen) zur ersten Tür links. Die Schwebetour führt durch einen kleinen Tunnel in den Reaktorraum, wo ich meinen kleinen Gabelstapler benutze, um den Wachroboter runter zu schubsen – wir machen den Weg frei!

Nach dieser Aktion gehe ich auch in den Flur, wo ein neuer Wächter aufgetaucht ist, der mich nicht erkennt. Sicher hätten wir tolle Kumpels werden können, doch freiwillig rückt der Junge seine Laserpistole nicht heraus. Also wird er verhaften, seine Waffe geklaut und durch den Reaktortunnel geh't in den Raum, wo der Gabelstapler vorhin den Wachroboter beseitigte. Ich aktiviere die Lichtbrücke über das kleine Display, doch bevor ich sie betrete, scheint ein Speichern des Spielstands sehr ratsam. Es beginnt nämlich das erste zeitkritische Puzzle, das ohne perfektes Timing kaum zu schaffen ist.

## Hektik im Reaktorraum

Als erstes muß ich den zweiten Wachroboter, der am anderen Ende des Reaktorraums ein Nickerchen macht, auf die Lichtbrücke locken. Der Junge ist innerhalb der knappen Zeit, die mir zum Abschalten des Reaktors bleibt, nicht auf herkömmliche Art zu besiegen. Der Bruder ist zickig: Um ihn zu locken, muß ich ihn zweimal mit dem Laser treffen und anschließend in seiner unmittelbaren Nähe vorbeilaufen. Dann tappst er mir endlich nach, zurück auf die Lichtbrücke. Ich bin schneller am Display zurück, mit dem sich die Brücke auch ausschalten läßt – natürlich in dem Moment, wenn der Roboter auf ihr steht. Wir wünschen dem Kollegen einen guten Flug, schalten die Lichtbrücke wieder ein und flitzen eilig rüber. Die beiden Schalter links und rechts von dem Com-

puterterminal benutzen; ihre Farbe wechselt von rot auf grün. Zu guter Letzt betätige ich den Computer selber: Ich gebe den dreistelligen Code ein und drücke auf »Reaktor ausschalten«-Knöpfchen. Tief durchatmen – das war knapp!

## Ebene 4: Schweben per Alien-Würfel

Zurück in den Lift, wo ich als nächstes Ebene 4 wähle. Unter Berücksichtigung der Winkelricks, die sich mit meinen Lasersalven anstellen lassen, ist der heranstürmende Wachroboter bald zerschossen – sieht wirklich nett aus, das Lagerfeuer! Draußen angekommen halte ich mich in westlicher Richtung und betrete einen schwarzen Mini-Aufzug. Sobald er mich abgesetzt hat, werde ich sofort von weiteren Schlumpf-Robotern beschossen. Zurückballern ist angesichts der Masse nicht ratsam; ich weiche den langsamen Geschossen einfach aus, indem ich im Zickzack-Kurs weiterrenne.

Nachdem ich einen kleinen Tunnel durchquert habe, entdecke ich zwei schwarze Blöcke, die in den Säuresee münden. Ich lasse mich nach unten fallen, bleibe in der Mitte des unteren Blocks stehen und benutze jetzt den Alien-Würfel, den ich neben der »Corusc« gefunden hatte. Schau an, schau schweben ich majestätisch von dannen. Ich klettere über die nächsten Blocks rüber und lande schließlich beim Wrack eines der Schiffe, die ich vorher abgeschossen hatte. Ich betrete das Wrack, gehe genau auf das Gitter an seinem Ende zu – und schon kommt ein überlebender Soldat des Weges. Irgendwie ist er leicht verwirrt und läßt sich nicht in Smalltalk über die Bundesliga-Ergebnisse verwickeln. Nach einem langen Nahkampf sinkt auch dieser Gegner zu Boden. Ich erbeute seine Fernbedienung, mit der ich das Gitter selber öffnen kann. Außerdem ist die dicke Kanone dieses Soldaten als Mißgrinsel zu empfehlen.

Nachdem das Gitter weg ist, benutze ich den Monitor. Schau an, unser Säuresee-Monster ist inzwischen recht munter geworden. Um diesen Brocken zu beseitigen, bedarf es einer List – das Fadenkreuz läßt sich nämlich nicht bedienen. Ich feuere deshalb blind eine



Der Sprenkopf muß direkt vor die Tür gelegt werden – und dann nichts wie weg hier!

Rakete ab, die weiter hinten einschlägt. Jetzt lediglich ein paar Sekunden warten, bis das neugierige Monster zur Aufschlagstelle getappt ist und einfach die nächste Rakete hinterherjagen – Binga, der Große ist erledigt.

## Spaziergang mit dem Sprenkopf

Ich verlasse das Wrack, krame meinen Alien-Schwebewürfel aus dem Inventar und lege das Gewehr ab. Dann stelle ich mich auf den Sprenkopf, der vor dem Schiff liegt. Zeit zum speichern, denn ich nähere mich »Zeit-ist-kastbar«-Puzzle Nummer 2. Durch »benutzen« kniee ich nieder und schraube den Sprenkopf los, der sogleich fröhlich lastockert – Oops! Bevor das Baby hochgeht, sollte ich es an einem Ort deponieren, den ich immer schon aufgesprengt haben wollte.

Mit der heißen Fracht renne ich unter dem Wrack durch, überwinde auf der anderen Seite die Säuresee-Lücken mit dem Schwebewürfel und benutze die Überreste des Monsters als Brücke. Nach einer Klettertour über die schwarzen Blöcke geh't schließlich geh't zurück zum Hauptweg, auf dem ich einst hergekommen bin. Den Schüssen der Roboter ausweichend renne ich links in den Tunnel, an dessen Ende ein verschlossener Durchgang ist. Es genügt nicht, den Sprenkopf am Tunnelanfang abzuliegen. Ich muß bis ganz ans Ende rennen, die explosive Ladung unmittelbar an der Tür fallen lassen und dann schleunigst zurückrennen. Nur wenn ich schnell genug aus dem Tunnel heraus bin, überstehe ich die gewaltige Explosion. Lahn der Mühen: Der Durchgang ist offen!

Nachdem ich mir beim Schiffswrack die dicke Laserkanone wieder geholt habe, gehe ich ins das freigesprengte Gebiet.

## Der Rächer für Escher

Nachdem ich automatisch eine weiteren Schutzanzug verpaßt bekam, lande ich in einer größeren Halle. Zunächst halte ich mich rechts: Am



Dr. Escher kann etwas Erste Hilfe gut vertragen

Wir haben den Symbolen des Alien-Alphabets Ziffern zugeordnet, damit Sie die Code-Erklärungen leichter nachvollziehen können

Ende des Gongs gelange ich in einen Raum mit einer geheimnisvoll schimmernden Tür. Doch zunächst muß ich mich um den großen Bruder des Kampfroboters kümmern, der mich im Reaktorraum soviel Nerven gekostet hatte. Nachdem er eine Menge Prügel einsteckte, trollt sich der Knabe und ich kann mit roher Kraft die schimmernde Tür öffnen. Auch die geheimnisvollen Aliens haben eine Vorliebe für triviale Legeleien: Erst nachdem ich das Muster des untersten Farbenfeldes identisch zu dem des obersten hingeklickt habe, erhalte ich einen formschönen Alien-Talisman.

Zurück in die Eingangshalle, wo am anderen Ende Dr. Escher von einem dieser pieksenden Roboter-Modelle belästigt wird. Ich hege aus verständlichen Gründen eine gewisse Aversion gegen diese Art von Pflegepersonal. Nachdem der Roboter zerlegt ist, gehe ich zu Dr. Escher und benutze mein Heißgerät an ihr. Gerührt von soviel Nächstenliebe schenkt sie mir ein Alien-Übersetzungsgerät, das sich prima im blauen Tempel einsetzen läßt. Also raus und zurück zu den schwarzen Blöcken. Diesmal gehe bzw. schwebe ich nach hinten, klettere in den Alien-Tempel und benutze an den drei Wänden mit den Inschriften das Übersetzungsgerät (erst »lesen«, dann »übersetzen«).

Ausreichend über die Vergangenheit dieser Welt informiert, trabe ich zurück zu Dr. Escher. Durch Benutzung des Alien-Talismans war dem schimmernden Tunnel werde ich in einen geheimnisvollen Raum gewarpt. Nach Benutzung der Säule in der Mitte erscheint ein Code-Symbol mit neun Tasten. Um den nächsten Tunnel zu aktivieren, drücke ich erst die vierte, dann die neunte, die sechste und zum Abschluß die fünfte Taste (die in der Mitte).

Ich gehe durch das Portal und lande in einem Raum ohne Schwerkraft. Durch gezielten Einsatz meiner Laserwaffe treibt mich der Rückstoß allmählich in den anderen Tunnel. Hier gibt's ein Wiedersehen mit unserem Lieblingsprügelknaben. Nachdem er endlich niedergebarrt ist, nehme ich seinen Apparat und benutze ihn. In der neuen, coolen Schimmer-Farm bin ich in der Lage, durch das blaue Kraftfeld zu spazieren.

Im Nachbarraum stoße ich auf ein weiteres Display mit einem Puzzle: Um den Code zu knacken, müssen die Felder der Reihe nach ausgefüllt werden. Der Gag an der Sache: Bei jedem zweiten Feld muß die gegenteilige Richtung gedrückt werden. Im Klartext: Einmal Pfeil mit der gewünschten »Ausfüllrichtung« anklicken, dann auf den Pfeil, der das Gegenteil der nächsten angestrebten Richtung anzeigt. Dann wieder normal, Gegenteil, normal... und so weiter, bis die leere Fläche bunt ausgefüllt ist.

Aus Dankbarkeit für dieses Gefummel erzählt Opa

Gen seine Lebensgeschichte und schenkt mir eine Alien-Batterie. Sofort tausche ich den neuen Energiespender gegen die Batterie aus, die ich gerade eingepflanzt habe. Mit Übertragungen Batterie/Gesundheit sollte jetzt gezeigt werden; nur wenn die Alien-Batterie mindestens dreiviertel voll bleibt, kann ich von dieser Welt entkommen.

## Granaten-Gruß im Alien-Tempel

Ich kehre in den Tunnel Kreuzungsraum zurück und bediene mal wieder das Säulchen in der Mitte. Diesmal drücke ich erst auf die dritte, die vierte und schließlich die Taste in der Mitte. Über den neuen Tunnel komme ich zum Gravitations Ring. Durch Betreten der dreieckigen Felder können die sechs Scheiben des Rings bewegt werden. Um das Puzzle zu lösen, muß ich alle Segmente mit blau schimmerndem Rand vertikal auf eine Reihe bringen, die gerade nach Süden zeigt. Das zweite, vierte und sechste Dreieck bewegen jeweils zwei Ringscheiben auf einmal. Ich kümmere mich deshalb zuerst um diese Einstellungen und justiere dann mit den anderen Dreiecken die Scheiben 1, 3 und 5 (von innen nach außen gezählt).

Nach diesem Gefummel zurück zur Tunnelparade. An der Säule drücke ich die Tasten 3, 4, 9 und zuletzt wieder den mittleren Knopf. Der neu erleuchtete Tunnel flackert und kann deshalb noch nicht betreten werden. Neben ihm an der Wand ragen einige Ziegelsteine hervor, die sich bei näherer Betrachtung als Display entpuppen. Hier kann ich die Kugel im Alien-Tempel nach oben bewegen. Kurz warten, bis der neugierige Soldat seinen Kopf ein wenig zu weit über die Öffnung steckt... und Rums, wieder runter mit dem Teil.

Dann ziehe ich die Kugel erneut nach oben, woraufhin der zweite Soldat eine Handgranate durch die Öffnung wirft. Der Knaller kullert bei mir am Tunnelende heraus. Ich nehme die Granate und werfe

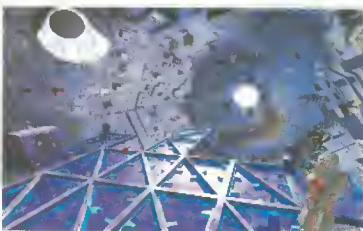


## Van wegen »Alles Gute kommt von oben...«

sie prompt zurück (vor den Tunnel stellen und benutzen). Ein kleines Feuerwerk später verwandele ich mich erneut in den Reflektions-Look, schnappe meine Kanone und spaziere so durch den jetzt begabbareren Tunnel.

Ich verlasse den Alien-Tempel und marschiere zurück zur »Icarus«. Auf dem Weg zum Lift bekomme ich Dr. Mastados Flucht mit und besiege drei Soldaten. Durch mein Schimmer-Feld haben die Jungs Probleme, mich mit ihren Laserwaffen zu treffen. Beim dritten Soldat finde ich ein Logbuch, das mir den Mustercode für das Schatt verrät. Über den Lift geht's zurück nach Ebene 3, wo der letzte Soldat auf mich wartet. Nachdem ich ihn besiegt habe, gehe ich in den Raum am Flurende und lasse mich wieder zur »Icarus« transportieren. Ich tausche meine Alien-Batterie gegen die alte Batterie aus, die ich vorher liegen gelassen hatte.

Jetzt die Alien-Batterie benutzen und schon steige ich in das nun flugfähige Raumschiff und lasse den detonierenden Himmelskörper hinter mir.



Alien-Spezl Gen hütet eine Super-Batterie für die »Icarus«

Ich weiß nicht, was die nächsten Pläne meiner Schöpfer sind. Dr. Mastado ist entkommen, mysteriöse Alien-Trümmer driften hinter meinem Schiff durch den Weltraum – doch die Abspann-Credits verkünden das Ende dieses Programms. Werden wir uns wiedersehen in »Bioforge 2«? (hl)

# VAMPIRJÄGER

**Übernatürliche Phänomene bekämpfen PC-Player-Leser nicht mit Knablauch und Kreuzifix, sondern mit unserer Kamplettlösung zu »Bureau 13«.**

**S**ie brauchen keinen Knablauch, um mit den Vampiren aus »Bureau 13« fertig zu werden. Viel besser eignet sich die Lösung unseres Lesers Stephan Schendel aus Westersteda, der mit den Agenten Jimmy Suttle und Della La Littlepanther gegen die übernatürlichen Phänomene antrat. Wenn Sie andere Agenten benutzen, müssen Sie teilweise anders vorgehen. Wer viele Punkte sammeln möchte, sollte alles, was er aufgemacht hat, auch wieder zumachen. Bei Gesprächen gibt man sich nie als Bundesagent zu erkennen, denn Polizisten werden bekanntlich keine Infos gegeben. Sie sollten außerdem alles lesen und sämtlichen Namen, die Sie im Spiel finden, versuchen zu überprüfen (es sind aber nicht über jeden Namen Infos vorhanden).

## Im Polizeirevier

Nachdem unsere beiden Agenten in der kleinen Gasse neben dem Polizeirevier abgesetzt wurden, macht Jimmy sich gleich daran, den Zeitungsautomaten zu knacken. Hat er diesen geöffnet, liest er die Zeitung erst einmal (alle anderen nehmen das Geldstück aus der Einwurfsbox), danach gehen die beiden ins Polizeirevier. Einer schnappt sich den

Sekundenkleber auf dem Schreibtisch des Sergeants und klebt damit die Tür zum Feuerlöscher zu. Als nächstes schubsen wir mal eben den Aschenbecher in den Papierkorb und lösen so ein kleines Feuer aus, worauf der Sergeant nach einem vergeblichen Versuch, den Feuerlöscher zu erreichen, stürmisch das Gebäude verläßt.

Nun ist genug Zeit, das Polizeirevier zu untersuchen. Zuerst gehen wir in das Büro des Sheriffs, öffnen den Schreibtisch und nehmen den Schlüssel für den Raum mit den Beweismitteln. Danach öffnet man den Sicherungskasten, entnimmt eine Sicherung und schaltet den Strom aus. Im Dunkeln tapsen unsere Helden zurück in das Büro des Sergeants, schließen die Tür zum Raum mit den Beweismitteln auf und nehmen die Kamera, die Bombenteile und den Polizeibericht mit. Es empfiehlt sich, alle Türen wieder zu schließen und den Strom wieder anzuschalten, da das Plus-Punkte bringt. Sind wir mit dem Polizeirevier fertig, laufen wir zum Kurierdienst, verwandeln Suttle in einen Taschendieb und schleichen hinter dem Nachtwächler hoch zum Umkleideraum. Oben angekommen, tauschen wir die heile Sicherung aus dem Polizeirevier gegen die verkahlte aus. Nun öffnet man den Spind rechts neben dem Eingang, durchsucht diesen und danach die darin befindliche Jacke von J.P. Withers und siehe da, wir finden einen Schlüsselbund.

## Der Elektronikladen

Daraufhin schleicht Suttle wieder nach unten und verläßt mit seinem Kollegen das Gebäude in Richtung »Rick's Elektronikladen«, wo er das Schlaß knackt und sich so Eintritt verschafft (Man kann auch einen losen Stein, der sich rechts neben der Tür befindet, nehmen und die Scheibe einwerfen, was allerdings Minus-Punkte bringt). Im Laden angekommen nimmt man die Drahtschere sowie die Anrufbeantworter-Kassetten und untersucht den Tresen, worauf wir im Schatten des Tresens eine weitere Kassette finden. Nun spielen wir alle Kassetten nacheinander ab und erhalten auf diese Weise einige wichtige Infos. Danach knacken wir noch die Kasse und den Aktenschrank, entnehmen das Geld und die Kunden-Akte.

Jetzt geht man zum hinteren Teil des Al-Hauptquartiers, öffnet den Container und untersucht ihn; das dabei gefundene Paket zeigt man dem Wachmann am Haupteingang des Unternehmens, worauf der Trattel den Agenten Einlaß gewährt. Im Hauptquartier schnappen wir uns die Nachricht der Sekretärin und lesen sie. Danach betreten wir den Raum fürs Wachpersonal, nehmen die drei Videos und gehen damit in das Büro von Simpson. Dort öffnet man den Raumnelder, entnimmt die Batterie und steckt diese in die Fernbedienung, die auf dem Schreibtisch liegt. Anschließend untersuchen wir das Bild hinterm Schreibtisch und zum Vorschein kommt ein Tresor. Nach einem kleinen Druck auf den roten Knopf am Schreibtisch öffnet sich die Verkleidung der Wand. Nun ergreifen wir das dritte Video aus dem Inventar, legen es in den Videorecorder und benutzen die Fernbedienung, worauf durch die Stimme von Simpson der Tresor geöffnet wird. Jetzt nehmen wir das rote Video und sehen uns dieses ebenfalls an. Danach darf man das Gebäude gestrast verlassen und in Richtung Amerikanisches Zeilager (AZL) marschieren.

## Wissenswertes über Withers

Im AZL halten wir dem Punk den Schlüsselbund vor die Nase, denn hören kann er ja nicht. Der Punk springt daraufhin auf und halt »unser« Paket. Nach gründlicher Untersuchung des Paketes finden wir eine Scanarte und diverse Bombenteile. Mit der Scanarte gehen wir zum Gebrauchtwagen-Parkplatz, öffnen mit ihr den Van und betreten diesen. Nun haben wir Gelegenheit, den Computer über Withers zu befragen. Nachdem wir einige Infos über ihn eingeholt haben, verlassen wir den Wagen und finden dabei ein Buch von Withers, welches wir natürlich gleich lesen.

Aus dem Buch erfährt man, daß dieses Schlitzloch doch glatt noch einen Mordanschlag auf den Sheriffs plant. Wie könnte man dies wohl besser verhindern, als gleich zum Krankenhaus zu eilen? Dort angekommen erwischen wir Withers gerade bei frischer Tat. Nach einem kleinen Plauderstündchen mit ihm kommt der Sheriff zu sich und zieht, nach einer kleinen Rede, eine weitere Scanarte mit der Aufschrift »Level 4« hervor.

Nun gehen wir zurück zum Van und fahren mit diesem zum Al-Lager. Dort angekommen begibt man sich in das Waldstück hinter dem Waldweg und schnappt sich den Ast, den man auf dem Waldweg platziert. Nach kurzem Warten kommt ein Lkw angefahren, der wegen des Astes anhalten muß. Während der Fahrer aussteigt und den Ast beiseite schleppt, eilen die Agenten in den Lkw und fahren dann auf das Firmengelände.



Hier finden Sie ein unentbehrliches Video





Um den Sergeant zu vertreiben, muß der Papierkorb brennen

## Die Firma

Dort öffnen wir das Logertor, gehen hinein, nehmen die Säge und schalten den Strom ein. Mit dem Gerüst an der Außenseite der Lagerhalle fahren wir nun in den ersten Stock. Dort öffnen wir mit der Karte die Tür und betreten den Raum. Jetzt gibt man den Code aus der Nachricht der Sekretärin beim Lift ein und okkupert so den Aufzug wieder. Mit dem Lift geht es nach unten, wo man zum Geheimlabor gelangt. Es ist jedoch angebracht, vor dem Betreten des Labors den Stolperdraht mit der Drahtschere zu zerschneiden, da man ansonsten verdampft. Im Geheimlabor nehmen wir das gelbe Buch auf und lesen es (Wer Punkte sammeln möchte, sollte die Namen aus dem Buch im Von-Computer durchgehen). Danach verlassen wir das Firmengelände und nehmen beim Hinausgehen den Ast wieder an uns.

## Der Vampirjäger

Im Von angekommen stellt man fest, daß es jetzt einen Anfahrtspunkt mehr gibt, welchen man gleich ansteuert. An der Kreuzung laufen die Agenten erst einmal in die Doogwood Drive und knocken mit Hilfe von Suttles Einbruchskünsten die Haustür von Eddie Hauston. Im Wohnzimmer von Eddie nehmen wir die Tasche auf und durchsuchen sie, wobei sich allerlei Werkzeug für Vampirjäger findet. Nun betritt man Eddies Küche und schließt die Tür hinter sich; der zum Vorschein gekommene Mülleimer wird gleich durchwühlt und die gefundene Kanzenkarte samt der Nachricht (lesen!) eingesteckt.

Anschließend laufen wir die Doogwood Drive weiter entlang und gelangen so an Dennis Sterlings Haus. Nach dem Aufbrechen der Haustür betritt man das Haus, eilt zum Anruftaster und hört das Band ab. Nachdem wir Ted Simpsons »Liebesgrüße« gehört haben gehen wir in die Garage, öffnen alle Schränke und nehmen alles mit, was wir darin finden.

## Das Ticket im Sarg

Jetzt verlassen wir dieses Haus und gehen weiter zum Parkplatz der Bibliothek, wo wir den Kofferraum des Autos öffnen, durchsuchen und alles mitnehmen. An der Vorderseite der Bibliothek läßt man Delloh den Postkasten aufreißen und das Botanikbuch entnehmen, was nach eingehenden Untersuchungen eine Nachricht von Mrs. Warner auftaucht, die man wieder liest. Nach dem Schließen des Postkastens geht unsere Reise weiter zur High School.

Ist diese erst einmal aufgebracht, gehen wir in das Klassenzimmer im hinteren Teil des Flures und finden dort eine weitere Nachricht von Mrs. Warner. Wieder auf der Straße geht man so lange weiter, bis »Stalker's« Nachtclub auftaucht. Dort zeigen wir dem Pförtner die Eintrittskarte aus Eddies Wohnung und betreten den Club. Nachdem wir uns durch die Masse der herumtobenden Fans gewühlt haben, gelangen wir durch eine Tür in einen Zwischengang. Den dort



## DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

### HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

### CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

### REDAKTION

Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (nk); freier Mitarbeiter

### CHEIN VOM DIENST

Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

### REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION

Susan Sablowski

### LAYOUT

Journalatz GmbH

### GRAFIKEN

Rolf Boyke

### TITEL

Gestaltung: Journalatz GmbH; Flight Unlimited © Looking Glass

### GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger

### ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG  
Gruber Straße 46a, 85586 Pöng  
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

### VERLAGSLEITUNG

Helmuth Grünfeldt, Stefan Grajer

### ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)  
Mediaberatung: Christoph Krittler, Tel.: (08121) 769-376  
und Jens Klüver, Tel.: (08121) 769-380

### ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel.: (08121) 769-364

### PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

### DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

### VERTEILBLEITUNG

Gabi Rupp

### VERTIKTIB

MZY, Moderner Zeitchriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

### DRUCK

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,  
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

### ISSN-Nummer 0943-6693

### SO ERREICHEN SIE UNS:

#### Abonnementverwaltung:

PC Player Abo Verwaltung, CSI, Postfach 14020, 80452 München  
Tel.: (089) 202 402 50, Fax: (089) 202 402 15

#### Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player), DM 156,- (PC Player plus)  
Inland: 6 Ausgaben DM 84,- (nur PC Player plus)  
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player), DM 144,- (PC Player plus)  
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player), DM 192,- (PC Player plus)  
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,- (nur PC Player plus)  
Außer-europäisches Ausland auf Anfrage

#### Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 00, Konto: 405 541 807

#### Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC Player), OS 1289,- (PC Player plus)  
Alpha Buchvertrieb GmbH, Neudorfstraße 112, A-1070 Wien  
Tel.: (022 22) 522 63 22, Fax: (022 22) 522 63 22-20

#### Abonnementbestellung Schweiz:

Thal: AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch  
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax: (041) 85 28 85

#### Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Lesenservice, CSI, Postfach 14 02 20, 80452 München  
Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenblätter sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktionen vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere die Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



Die Kassetten enthalten wichtige Infos

liegenden Rouswerfer lässt man links liegen und geht weiter in die Umkleidekabine der Band, wo nach dem Durchsuchen des Sarges eine Nachricht von Eddie und eine Knablauchzehe zu finden ist. Jetzt verlassen wir den Nachtclub wieder und gehen in die Sixt Street.

Hinter dem bunten Plakat an der Wand befindet sich ein Geheimgang, durch den man in das Geheimversteck der Gang gelangt. Nach kurzem Gerede mit dem Gangmitglied nehmen wir die auf dem Boden liegenden Aufputschmittel und Beruhigungsmittel an uns und verlassen das Geheimversteck. Nun geht es auf den Parkplatz des Nachtclubs, wo das Gepäckfach am hinteren Teil des Busses geöffnet wird. Dort findet man keinen anderen als Eddie Houston, den alten Vampirjäger. Nachdem wir Eddie erst mal unter die Lupe genommen haben, entfernen wir den an seinem Hals befindlichen Chip, was ihn wieder normal werden lässt. Nach dieser Heldentat geht man in den Kräutlerladen.

## Hilfe für die Geisel

Dort nimmt man alles greifbare mit und wird mit Veronica Cottens konfrontiert, sobald man das Amulett aufnimmt. Wir bejahen ihre Frage und geben der Verkäuferin das Amulett zurück (sehr wichtig!). Beim Verlassen des Ladens fällt uns eine Katze auf (Almor), ihr folgen wir. Zwischenwisch kehrt man allerdings in Caven's Bar ein und trifft dort auf Sawback, der eine Geisel hat und diese zu erschießen droht. Nach sinnlosem Einreden auf Sawback überlegt man kurz, wie man ihn dazu kriegt, die Geisel gehen zu lassen. Die effektivste Lösung: Unser Agent geht einfach hin und haut Sawback eine auf den Kopf (Gibt aber Minuspunkte).

Nun verläßt man die Bar wieder und folgt weiterhin der Katze bis zum Van, wo Dennis Sterling anzu treffen ist. Wir reden kurz mit ihm und entfernen auch ihm den Chip am Hals, worauf er uns gesteht, daß er eine Bombe »nur so zum Vergnügen« an unseren Wagen gebaut hat. Kein Problem für Staatsagenten, wir nehmen unsere Drohtscheide und schnipp, schon ist die Bombe entschärft. Mit dem Van folgt man der

nen auch gleich bestätigt.

Anschließend gehen wir in die Kirche und ignorieren vorerst den »Grünschädel« auf dem Friedhof. Wir übergeben das Foto dem Pfarrer, worauf er uns ein Buch der Verbannung gibt. Jetzt läuft man durch die Küche in das Schlafzimmer vom Pfarrer und nimmt das Kruzifix von der Wand. Danach sägen wir einen Zweig aus dem Ast und aus dem Zweig eine Holzscheibe. Die Luke, die sich beim Zersägen öffnet, soll wohl ein kleiner Witz vom Programmierer sein, man kann zumindest nicht viel damit anfangen. Nun gehen wir wieder zum Pfarrer und befragen ihn zum Themo Magie, worauf er uns zur Bibliothek schickt.

## Der blutige Knochen

Gesagt, getan. Zurück in der Doogwood Drive können wir wählen, ob wir zur Bibliothek gehen oder nicht. Wer Punkte sammeln will, geht hin und ermittelt dort im Computer unter »Einschluß« den Standort des Buches im Regal, wird aber im Keller feststellen, daß das Buch verlohren ist. Wir sparen uns deswegen den Gang und begeben uns in die Elm Street, wo wir Suttle dazu bringen, die Haustür aufzubrechen. Im Wohnzimmer der Gambacks findet man das Buch der Magie und liest es.

Schlau wie man nach der Lektüre ist, fährt man zurück zum Friedhof und hält dem Dämon am Grabstein das Kruzifix ins Gesicht. Anschließend nimmt man die Schaufel und hebt das Grab hinter dem bemalten Grabstein aus. Ist die Arbeit vollbracht, entwenden wir der Leiche einen Fingerknochen. Damit geht man in die Küche der Kirche und stellt fest, daß sich der Pfarrer inzwischen geschnitten hat. Mutig wie wir sind, touchen wir den Fingerknochen in das Blut und schreiben mit ihm den Namen des Dämonen auf die Holzscheibe. Nach einem kurzen Aufleuchten des Holzstückes geht man über den Friedhof zu den Mousoleum und betritt dann das hintere Mousoleum. Da Stellerix uns ja die Tür weggenommen hat, lassen wir einfach den Agenten mit den Holzstück gegen die rechte Wand laufen und siehe da, die Wand ist verschwunden. Das paßt dem Dämonen aber gar

nicht, doch nachdem er einen Blick auf das Holzstück geworfen hat, bleibt ihm nichts anderes übrig, als wieder ins Jensets zu verschwinden. Er schafft es aber gerade noch, uns eine Scankarte für den Level 6 im AI-Lager zuzuwerten.

## Der Endkampf

Im AI-Lager öffnen wir mit der Karte die Tür zum Level 6 und betreten den dahinterliegenden Wochraum. Dort warten wir eine Weile (am besten nicht bewegen), bis der Wachmann den Raum verläßt. Nun schüttet man schnell das Beruhigungsmittel in den Kaffee und verläßt den Raum. Wenn die Agenten den Raum wieder betreten, liegt der Wachmann schon im Tiefschlaf. Diese Situation nutzen wir aus und durchsuchen ihn, wobei eine Scankarte für Level 7 zu finden ist. Mit dieser Karte öffnen wir die hintere Tür zum Programmiererraum. Dort gibt man der völlig geschaffenen Programmiererin das Aufputschmittel, welches sie gleich wieder zum Leben erweckt. Nach einem etwas längeren Gespräch mit der Frau verlassen wir den Raum nach rechts, laufen über den Korridor ins EMP-Labor und nehmen dort das EMP-Gerät. Zurück auf dem Korridor öffnet man vorne links die braune Tür und betritt einen weiteren Korridor, an dessen Ende Ted Simpsons Büro ist.

Wir öffnen mit der Karte für Level 7 Simpsons Büro, treten ein und drücken die Büste auf dem Schreibtisch, wodurch sich der Schrank öffnet. Durch diese Geheimtür gelangt man in den Vorraum zum Großrechner, doch leider kommt man nicht an die Tür. Also benutzen wir einmal das EMP-Gerät, welches nach grellem Aufblitzen nicht die Sicherheitsvorrichtung lahmlegt, sondern auch die Tür verklebt.

Aber alles halb so wild. Wir gehen nach einmal ins EMP-Labor, laden dort das EMP-Gerät auf und begeben uns dann wieder in den Wochraum. Im vorderen linken Teil des Zimmers findet man noch eingehender Untersuchung eine Geheimtür, die sich jetzt öffnen läßt. Auf diesem Weg gelangen wir in den Großrechner-Raum, wo Ted Simpson benommen am Boden liegt. Nach einer ernsthaften Unterhaltung mit ihm verrät er uns den Code zum Abschalten des Rechners. Nun begibt sich der Agent mit dem EMP-Gerät auf den Stuhl in der Mitte des Raumes und reißt so in die Virtuelle Welt, wo er auf den Virus trifft. Nachdem der Virus uns seine Story erzählt hat, werden wir feststellen, daß er uns nicht an die Eingabetafel läßt. Also benutzen wir nochmal das EMP-Gerät, das den Virus offensichtlich einschüchtert. Jetzt gibt man in oder Ruhe den Code ein. Mit viel Geißte verabschiedet sich der Virus und das Spiel ist gelöst. (fs)

# DIE MACHT MACHT'S

Unsere Tips zu den Bonus-Missionen der »X-Wing CD-Collection« verhelfen flügelkranken Rebellen-Piloten zu neuen Erfolgen.



Den Sternzerstörer schaltet man mit Torpedos aus

Für die imperialen Einheiten brechen jedesmal schwere Zeiten an, wenn Stephan Schädel aus Hilden sein Raumschiff entert. Seinen Tips zu den sechs Bonus-Missionen der »X-Wing CD-Collection« entnehmen Sie, wo die Schwachstellen des Gegners zu suchen sind. Falls nicht anders angegeben, werden die Missionen mit maximaler Energie auf Laser (Kombifire) und Schilde gestört.

## Mission 1: Protect Cargo Transfer

Als erstes identifizieren Sie schnellstmöglich alle feindlichen Container. Ist das geschafft, konzentriert man sich auf sämtliche TIE-Interceptor-Staffeln und TIE Bomber, denn nur sie können den Einsatz zum Scheitern bringen. Fangen Sie auf keinen Fall Gefechte mit den TIE Advanced an, diese sollen nur von den Bombern ablenken! Setzen Sie die Flügelmänner ständig auf neue Bomber an und sobald ein Ziel »schwer beschädigt« ist, läßt man von ihm ab und kümmert sich sofort um den nächsten.

## Mission 2: Destroy Troop Convoy

Ihre Aufgabe ist es, von allen Transportern und Frachtern je 50 Prozent zu zerstören. Knifflig ist dieser Einsatz deshalb, weil man es mit einem ganzen Rudel von Transportern zu tun bekommt. Zerstören Sie schnellstens alle Jagdbomber und Transporter, wobei letztere immer Vorrang haben! Benutzen Sie dabei nur die Laser, die Torpedos brauchen Sie gegen Ende der Mission.

Um die Fregatte kümmern sich die B-Wings. Fliegen Sie nie zu nahe an Transporter heran, denn falls diese zerstört werden, wird Ihr Raumschiff eventuell von umherfliegenden Trümmerteilen getroffen. Ganz wichtig ist, daß die Flügelmänner immer beschäftigt sind, also weist man ihnen ständig neue Ziele (Jagdbomber oder Transporter) zu.

Erhält man von der R2-Einheit die Meldung, daß die Mission erfolgreich war, toucht ein Sternzerstörer auf. Wer Lust und noch alle Torpedos hat, versucht ihn zu zerstören (erst die beiden Schildgeneratortürme mit je drei Torpedos), das gibt massig Bonuspunkte.

## Mission 3: Attack Star Destroyer

Sobald man den Sternzerstörer vor sich sieht, setzt man die Flügelmänner auf die herannahenden TIE Fighter an. Sie dagegen versuchen, den Sternzerstörer von hinten anzufliegen, um die beiden Schildgeneratortürme mit je drei Torpedos zu zerstören. Setzen Sie die Flügelmänner immer wieder auf den TIE Fighter an, der ihnen gerade im Nacken sitzt. Hat man die Generatortürme zerstört, schaltet man mit

pedos und den Lasern die drei imperialen Korvetten zerstören. Hat man ein wenig Luft, werden schon einige Container oder Minen (insgesamt sechs) eliminiert. Wenn die R2-Einheit meldet, daß Jagdbomber der Gruppe NU im Anmarsch sind, konzentriert man sich mit den Flügelmännern sofort auf diese. Sollte man irgendwann Hilfe benötigen, versucht man die TUG »EMPLEH« zu zerstören, es erscheinen sofort hellende X-Wings. Sind die drei Jagdbomber erledigt, nervt nur noch ein TIE Bomber. Beschädigen Sie ihn oder kümmern Sie sich so um die insgesamt zwölf Container.

## Mission 6: Protect Your Mothership

Man muß versuchen, den Kreuzer »EXCELSIOR« vor sämtlichen Attacken der Imperialen zu beschützen, bis er in den Hyperraum springt. Da die Schilde des Kreuzers beschädigt sind, sollte man jede Gefahr frühstmöglich ausschalten. Fliegen Sie allen TIE Bombern sofort entgegen und zerstören die Raumer

einer Gruppe bis auf einen, den Sie nur schwer beschädigen. Alle vier Bomber der Gruppe ETA müssen allerdings schnellstens zerstört werden, die haben es nur auf Sie abgesehen!

Irgendwann touchen zwei Jagdbomber der Gruppe MU und drei Korvetten auf. Vernichten Sie auch diese sofort, möglichst ohne Torpedos. Hat man alle TIE Bomber und Jagdbomber abgefangen, setzt die Fregatte »BLUE FOX« insgesamt vier TIE Interceptor als Ablenkung ab, um dann selbst zum Angriff auf die »EXCELSIOR« überzugehen. Zu diesem Zeitpunkt sollten auch drei neue Y-Wings eingetroffen sein, welche die Fregatte sofort angreifen. Ignorieren Sie die Interceptors und versuchen Sie, hinter die Fregatte zu kommen.

Sie sollten nun noch mindestens vier Torpedos (besser sechs) haben. Die »BLUE FOX« muß unbedingt vernichtet werden, oder sie zerstört den Kreuzer, bevor er den Sprung in den Hyperraum schafft! (fs)



Sind alle Angreifer beseitigt, vernichten Sie die Container

## Mission 4: Protect Convoy

Diese Mission ist eigentlich ganz einfach, wenn man sich streng an die Anweisungen aus der Missionsbeschreibung hält. Das wichtigste ist, daß man den Flügelmännern immer auf ein neues Ziel ansetzt, sobald das letzte zerstört wurde. Halten Sie sich bei der Zielwahl an die vorgegebene Reihenfolge: Attackieren Sie zuerst alle Y-Wings, anschließend alle X-Wings. Dann kümmert man sich schnellstens um die Transporter und um die Gunboats.

## Mission 5: Attack Imperial Stockyard

Das einzige Ziel ist die Zerstörung aller feindlichen Container. Bis man sich um die Gruppen C 558 und C 442 kümmern kann, muß man erst die vier Shuttle ausschalten. Danach sollte man mit je vier Tor

# SCHEIBEN-SALAT

**Schon einen Monat nach der Veröffentlichung von Discworld hot es Pleitenmogier Rincewind bis zum Finale geschafft und Ankh-Morpork gerettet.**

**P**sygnosis' neues Grafikadventure »Discworld« kann man nicht gerade als einfach bezeichnen: Viele Rätsel sind nur durch akribische Geistesblitz zu lösen, außerdem ist das Spiel recht umfangreich. Doch glücklicherweise ließ sich Halmogier Rince-Järg breitschlagen, seine Abenteuer vom ersten Aufwachen bis zum feierlichen Happy-End niederzuschreiben. Discworld besteht aus drei Kapiteln mit mehreren Teilaufgaben, sowie dem Finale im vierten Kapitel. Obwohl es im folgenden nicht explizit angegeben wird, sollte man grundsätzlich mit sämtlichen Personen reden und sich auch sonst alles anschauen – sonst geht ein großer Teil der Atmosphäre verloren.

## Das erste Kapitel

Der Schatzmeister der Unsichtbaren Universität weckte Rincewind aus einem verworrenen Traum: Der Erzkanzler wollte ihn sehen! Flugs ließ sich unser Held ein Stockwerk tiefer von diesem den Befehl erteilen, ein bestimmtes Buch herbeizuschaffen. Mit dem Besen aus der Abstellkammer weckte Rincewind die auf seinem Schrank schlafende Truhe – in ihr würde er in Zukunft alle Gegenstände verstauen, da er selbst nur immer einen in der Hand halten konnte. Aus dem Schrank holte er seine Geldbörse und stiefelte nach unten. Durch Überreichung der Banone (aus der Truhe) überzeugte er den Bibliothekar (einen Orang Utan, der auf das Wort »Affek« sehr allergisch reagieren konnte), das Buch herauszusuchen. Außer-

dem sprach Rincewind in der Bibliothek mit einem schäbigen Typen, der sich eine goldene Banane hinter's Ohr geklemmt hatte und vom »X-Space« faselte. Nach letzterem fragte unser Held den Bibliotheks-Orang-Utan aus, bevor er zum Erzkanzler zurückkehrte. Der ersann mit Hilfe des Buchs einen Plan, wie der Drache, welcher Ankh-Morpark terrorisierte, zu besiegen sei – zumindest ließ er Rincewind das glauben. Zu diesem Zweck waren fünf Gegenstände nötig, die unser Protagonist herbeischaffen mußte.

## Der Zauberstab

Im Speisesaal tauschte Rincewind einfach seinen Besenstiel mit dem magischen Stab des här- und sehgeschädigten Windle Poons' aus. Dann nahm er aus der Küche eine weitere Banane mit und ging in den Universitätshof. Vom Zauberlehrling ließ er sich erklären, wie das Tor zu öffnen sei. Den bei seinen eigenen Öffnungsversuchen herbeigezauberten Frösch einsteckend, verließ er schließlich das Unigelände. Vor dem Palast spielte er die beiden Wachen gegeneinander aus und konnte so ins Innere gelangen. In einem Badezimmer fand er einen Spiegel, wonach er sich wieder von dannen machte.

## Der Lockenwickler

Nun spazierte Rincewind zum Marktplatz (Square), wo er zweimal hintereinander beim Psychiatriker vorbeischaute und mit den Patienten redete; beim zweiten Besuch konnte er den an der Wand hängenden Schmetterlingsfänger einstecken. Dann klatzte er draußen eine Tamale und warf sie auf den angeketteten Steuereintreiber. Aus der nächsten Tamale kletterte ein Wurm, den Rincewind schnurstracks einfing. Ein Stückchen weiter sprach er mit einem Straßenjungen, der ihm die Kunst des Taschendiebstahls beibrachte. Dann verließ er den Platz in Richtung der Kneipe »Broken Drum«. In dieser bestellte er

etwas zu trinken und steckte den Krug sowie eine Streichholzpackung ein. Als nächstes schlurfte Rince von Süden her in die lange Straße im Osten der Stadt. Beim Friseur untersuchte er den Lockenwickler der Frau und sprach sie daraufhin an. Nachdem er sie überzeugt hatte, daß eine glatte Haartracht angemessener wäre, schwatzte er ein wenig mit dem Friseur. Als dieser von »seinem Milchmädchen« tagzuträumen begann, konnte Rincewind die neuerlangten Diebstählfähigkeiten unter Beweis stellen: Im eigenen Inventar das Diebstahl-Ikon angeklickt, danach die Tasche des Friseurs – und schon war der Lockenwickler sein Eigen.

## Der Drachen-odem

Unser Mächtigern-Magier stiefelte weiter die Straße entlang, bis er an einen Spielzeuggaden kam. In diesem eignete er sich einen der rasa Plüsch-Esel sowie etwas Bindfaden an.

Nun konnte er die Straße verlassen und sich zum Stall im Süden Ankh-Morparks aufmachen, wo er etwas Mais aus einem Sack entwendete. Sein nächster Weg führte Rincewind zur Gasse (Alley). Dort transferierte er den Spiegel aus der Truhe in sein eigenes Inventar und ging nach rechts. Plötzlich benahm sich ein großer Pflasterstein gar merkwürdig und katapultierte den Zauberer in die Luft. Vom Dach aus kletterte Rincewind zum nahegelegenen Turm, wo er den Spiegel an der Fahnenstange befestigte. Nach etwas Herumprobieren konnte er den Drachen anfliegen, auf dem Spiegel den benötigten Drachen-odem hinterließ. Wieder zurück auf den Dächern, warf Rincewind die links befindliche Leiter zielsicher zur Truhe hinunter und kletterte dann zum einzig erreichbaren Fenster, was ihn wieder auf den sicheren Erdboden brachte.

## Der Dämon

Nun stiefelte der Nachwuchszauberer abermals nach rechts, dieses Mal aber über den Pflasterstein hinweg. In einem kleinen Häuschen hielt er ein Schwitzen mit dem Alchemisten, der viel von seiner Kamera (einer kleinen Kiste mit einem winzigen, bildermalenen Dämonen) und bewohnen Bildern (viele kleine Dämonen, die ihre Bilder wohnsinnig schnell malen) erzählte. Um ihn abzulenken, schüttete Rincewind etwas Mais in den Topf kochenden Öls und wollte darauf den Dämonen aus der Kamera einstecken. Doch der lebende Fotoblicker entkam nach draußen, in ein Mouselach. Rincewind folgte ihm und setzte den an die Schnur gebundenen Wurm als Köder ein – voilà!

## Die Pfanne

Nun fehlte es unserem magischen Spezialagenten



Rincewind hat nur eines im Kopf: das Drachengold zu finden!



nur nach an einem Gegenstand: der Planne des Universitätskuchs. Den Pfad neben dem Eingang zum Hauptgebäude nehmend, kam er an ein verschlossenes Haus. Nachdem er einen der herumliegenden Säcke in die Truhe gesteckt hatte, transferierte er den Schmerlingstänger in sein eigenes Inventar. Dann stellte Rincewind die Leiter ans Fenster und kletterte hinauf. Mit etwas Geschick fing er den vom Koch nach oben geschleuderten Pfannkuchen, was erstere so sehr verärgerte, daß er sofort die Küche verließ. Jetzt war die Bahn frei: Flugs hatte sich unser Held die Bratpfanne und übergab danach alle fünf Gegenstände dem Erzkanzler. Wenig später rannnte Rincewind mit dem vom Kanzler gebestellten Metalldetektor durch die Straßen Ankh-Marparks, bis er im Südwesten der Stadt in einem Schuppen auf einen großen Goldschatz traf. Gerade, als er den Schatz eingesammelt hatte, bekam er von einem großen, roten Etwas seine nächste Aufgabe erklärt.

## Das zweite Kapitel: Die Verschönerung

Nachdem er von der Verschönerung erfahren hatte, rannnte Rincewind zur Universitätsbibliothek. Dort gab er dem Bibliothekar eine weitere Banane – doch das geschulte Buch war gestohlen worden! Rincewind schenkte nun wohl oder übel der schabigen Gestalt »alles Gold der Welt«. Im Gegenzug erhielt er die goldene Banane, die er dem Bibliothekar gab. Dieser öffnete ein geheimes Tor zum »Space«, durch den Rincewind mutig schritt – und prompt in der Nacht zurück wieder herauskam. So konnte er hautnah miterleben, wie ein Dieb das Drachenbeschwörungsbuch stahl. Natürlich war es Rincewinds nächste Aufgabe, in den geheimen Unterschlupf zu kommen, zu dem er den Dieb verfolgte.

Im nächtlichen Park traf Rincewind auf sich selbst, wie er laut schnarrend einen Rausch ausschließ. Einer Redewendung folgend, stapfte Rincewind seinem betrunkenen Abbild einen Frach in den Hals. Daraufhin fing er den herumflatternden Schmerling mit dem dazugehörigen Netz und ging zum nächtlichen Straßeneck, an dem tagsüber der Mönch gepredigt hatte. Dort benutzte unser Held den Flatterling mit dem Straßenlicht, wodurch er – frei nach der Chaos-Theorie – am folgenden Tag ein Gewitter auslöste. Durch den L-Space ging's in die Gegenwart zurück. Rincewind bargte sich im Hof hinter dem Fischhändler die zum Trocknen aufgehängte Mönchsrobe. Dann machte er sich zur »Broken Drum«-Kneipe auf, untersuchte die grüne Counter-weise-Wine-Flasche auf dem Regal und bat den Barkeeper um ein Glas davon. Dieses steckte Rincewind kurzerhand ein und kehrte zum Vorabend zurück, wo er sich sofort zum Unterschlupf aufmachte, nach



Das Umfeld von Ankh-Marpark wartet mit Wäldern, Zwergenminen und Welt-Enden auf.

bear der Dieb erschienen war. Dort drehte er zunächst am linken Abfußrohr und wartete dann hinter dem Zaun auf den Räuber. Bei dessen Ankunft hielt Rincewind das eben geklaute Glas gegen das rechte Abfußrohr. Da er auf diese Weise das Paßwort mitbekommen hatte, kannte er die Robe anziehen und Einlaß begehen. Drinnen erlebte er dann die Herbalbeschwörung des Drachen mit und identifizierte die verumtorten Bruderschäfer – alle sechs hatte er schon in »Zivilkleidung« gesehen. Um den Drachen vom Bonn zu befreien, würde Rincewind von jedem Verschwörer ein goldenes Objekt stehen und es der Feuerechse bringen müssen. Also kehrte er wieder in die Gegenwart zurück.

Damit er die Stadt später verlassen konnte, besargte sich der Nachwuchszauberer zunächst einmal einen Passierschein. In der Kneipe sprach er hierzu mit dem ängstlichen Typen und halte sich danach aus dem Gasthaus (Inn) das Bettlaken, sowie das Schaumbad aus dem rechten Raum. In der Vergangenheit suchte er oftmals das Gasthaus auf, wo er sich das Laken überzog, den Typen erschreckte und dann das Schmuckkästchen befragte. Diese Prozedur (in der Gegenwart mit dem Angsthasen reden, ihn in der Vergangenheit erschrecken und dann das Kästchen benutzen) wiederholte er – und bald konnte er den Passierschein in Händen halten.

## Die Narrenkappe

Auf dem Pfad hinter der Universität halte sich unser Protagonist den Mülleimer, woraufhin er zum Marktplatz schlenderte. Beim Psychiater setzte er sich in den linken Stuhl, und wurde prompt nach oben gerufen. Von der Untersuchung behielt er zwei Tintenklecksbilder übrig, mit denen er beim Palast oberhalb eines Streits zwischen den Wachen verusachte. Im Inneren des Palastes sprach Rincewind dann mit den drei Bittstellern und kippte den Mülleimer über dem Narren aus. Vom Magier verfolgt, rannnte dieser prompt ins Umkleidezimmer. Um an die abgelegte Narrenkappe zu kommen, kippte Rincewind das Schaumbad in die Wanne.

## Der Zahn des Dummymans

Vom Marktplatz aus gelangte Rincewind zur Klär-



Das Ende der Welt läßt erkennen, wie die Scheibenhwelt zu ihrem Namen kam.

anlagen-Maschine. Der dazugehörige Dummymann trug einen Goldzahn, der bei näherer Betrachtung outblinkte. Von »Cut me own throat«-Dibbler erwarb unser Held einen Donut, den er dem Dummymann schenkte. Der rannnte gepeinigt zum Zahnarzt-Friseur am Anfang der langen Straße. Beim Psychiater des Marktplatzes sprach Rincewind unterdessen mit dem Milchmädchen, dessen Nachricht er dem Multifunktionsfriseur überbrachte. Nun kannte unser Held mit der Maschine den schmerzenden Goldzahn des Dummymanns ziehen und sich damit aus dem Staub machen.

## Der Staubwedel des Kaminfegers

Im Spielzeugladen halte sich Rincewind eine Nikalapuppe und steckte sie ins eigene Inventar, anstatt in das der Truhe. An der rechts vom Laden befindlichen Straßenecke erleichterte er den Troll um ein Tongefäß. Danach ging es weiter zum Stadthaus, wo Rincewind in einer Kiste Schwarzpulver und Feuerwerkskörper fand. Nun führte sein Weg abermals zur Gasse mit der Katapult-Bodenplatte. Auf den Dächern wurde kurzerhand der Nikolaus in den rechten Kamin gestopft, bevor es wieder zum sicheren Boden hinabging. Im Haus des Alchemisten stellte Rincewind das Schwarzpulver-Faß in die Feuerstelle und benutzte den Bindladon damit. Vor dem Haus entzündete er die aus dem Abfußrohr ragende Lunte per Streichholz – und war um einen goldenen Staubwedel reicher.

Nachdem Rincewind den Tarwachen seinen Passierschein gezeigt hatte, machte er einen Abstecher

ins Umland von Ankh-Marpor. Im Dunklen Wald hatte er sich in Nanny Ogg's Hexenhütte mit dem Tankrug etwas Vanillepudding (Custard) aus dem Kessel. Am Ende der Welt rüttelte Rincy an der Palme und fischte die brav herabgefallene Kakassuß mit Hilfe des Schmetterlingsnetzes aus dem Wasser.

## Das Fischhändlers Gürtelschnalle

Dann machte er sich lautes Gebirge, was ihm – der Truhe sei gedankt – eine Feder sowie ein Riesenei einbrachte. Nach der Rückkehr in die Stadt besuchte er in der Vergangenheit die »Drum«-Kneipe. Dort schaute er das Bild hinter dem kleinen Gast an und drehte dann dessen abgestelltes Glas um. Durch die entstehende Schlägerei kannte Rincewind per Leiter an das Kneipen-Emblem herankommen, von dem er den Trammelstock entfernte. »Zurück in der Zukunft« begab er sich in den Uni-Speiseisal und schlug mit dem Stock kräftig auf den Gang. Daraufhin konnte sich unser Held auf dem Campus die Feigenhüte aneignen, mit der er zum Fischhändler marschierte. Per Schnur band er dem Tintenfisch die Arme zusammen, schnappte ihn und warf das arme Tier in das hinter dem Stand befindliche Plumpsklo. Nachdem er den Inhalt des Tankruges hinterher gekippt hatte, versteckte Rincewind eine Feige im Kaviar und sicherte sich das Tintenfisch-Bild. Während der eiligen Geschäfte des Händlers klauten ihm der Pannenmagier die goldene Gürtelschnalle.

## Kelle und Diebesschlüssel

Rincewind kehrte zum Marktplatz zurück, um sich mit dem Straßenjungen zu unterhalten. Nachdem er den geheimen Handschlag gesehen hatte, suchte er wieder die Vergangenheit auf. Dort schaute er sich das Graffiti an der Toilettenür an und sprach dann in den »Shades« (dem Diebesviertel) mit der rechten der drei Damen des Ratlichbezirks. Um »Big Sally« zufriedenzustellen, waren drei Backzutaten nötig: Mehl (aus der Universitätsküche), das Riesenei sowie die Milch aus der Kakassuß. An letztere kam Rincewind durch Einsatz des rassistischen Schraubenziehers heran, den er im Schuppen fand. Nachdem er alle

drei Zutaten nach oben zu Sally geworfen hatte, erhielt unser Held ihre Pumpphase (bloomers). Die überreichte er in der Jetztzeit dem Straßenjungen, welcher ihm beeindruckt den geheimen Handschlag beibrachte. Beim Ausprobieren der neuen Fähigkeit an den drei alten Knackern fiel Rincewind ein Büstenhalter in die Hände, den er an die Holzleiste band. Zurück in den Shades, benutzte er den geheimen Gruß beim Maurer, der ihm dafür seine Kelle schenkte. Ein Stück weiter kante lautes Schnarchen aus einer verfallenen Hütte. Mit Hilfe der Leiter betrat Rincewind den Schlafraum des Diebes und kitzelte ihn mit der Feder. Auf diese Weise konnte sich der Magier den letzten goldenen Gegenstand, den Skelettschlüssel, sichern.

## Das Ende des zweiten Kapitels

Der Drache zeigte sich alles andere als dankbar, nachdem Rincewind ihm alle sechs Gegenstände überreicht hatte – stattdessen drohte er dem ratgewandeten Hasenherz damit, »sich für den Abend besser nichts vorzunehmen!« Keine Sorge: Obwohl von nun an in regelmäßigen Abständen Bruderschaftler eingeschert wurden, kannte unserem Helden nichts passieren – genau genommen stand er nicht einmal unter Zeitdruck. In aller Ruhe suchte Rincewind den Marktplatz auf und sprach dort mit Nanny Ogg. Nachdem sie ihm den Magic Carpet verkauft hatte, sah er darunter ein Buch mit Vanillepudding-Rezepten liegen. Um dieses mitnehmen zu können, mußte sich Rincy dazu durchringen, der Hexe Komplimente zu machen. In den wenigen Sekunden, während derer Nanny auf eine Zuwendung von ihm wartete, schnappte er sich schnell das Rezeptbuch. Nachdem er abermals durch das L-Space-Tor gegangen war, nahm Rincewind sofort das Drachenbeschwörungsbuch an sich, bevor es der Dieb stehlen konnte. Indem er das Drachenbuch zügig mit dem Rezeptbuch benutzte, vertauschte er die Einbände und stellte daraufhin das Rezeptbuch (mit falschem Cover!) zurück ins Bücherregal. Der nun erscheinende Dieb brachte das falsche Buch zum konspirativen Treff, was die Beschwörung merklich

abwandelte. Die Drachengefahr schien also endgültig beseitigt.

## Das dritte Kapitel

Die Eigenheit der Scheibenwelt-Drachen ist, daß es nur die Sumpfdrachen wirklich gibt. Ihre großen, raten, gefährlichen, bösartigen, feuerspuckenden Verwandten hingegen existieren erst von dem Moment an, an dem man wahrhaftig an sie glaubt. Als nun unser Held zum Palast rannte und dem Patrier stolz von seiner Leistung erzählte, stieß er auf blankes Unverständnis: Da er ja am Vortag die Beschwörung sabotiert hatte, hatte es in der Gegenwart auch nie einen Drachen gegeben. Bis jetzt, denn durch Rincewinds überzeugte Beteuerungen rief er den rachelüsteren Flammenwerfer natürlich abermals auf den Plan. Um ihn endgültig loszuwerden, hatte Rincy nur eine Möglichkeit: Er mußte seine Chancen beim Zweikampf mit dem Drachen auf genau 1 zu 1000000 bringen.

Anmerkung: Von jetzt an erscheint bei fast jedem Gespräch ein Spezialfenster, in dem man verschiedene Gegenstände miteinander kombinieren kann. Ziel des dritten Kapitels ist, alle notwendigen Gegenstände zu finden, um auf die oben erwähnte Prozentchance zu kommen. Außerdem muß mit bestimmten Personen gesprochen werden: wegen der Camel Flage mit Big Sally, betreffs des Schnurrbarts mit dem Troll. Für Infos bezüglich der Tötierung lobt man mit dem Barkeeper, dem Milchmädchen und der Amazone. Letztere weiß auch etwas über das Schwert, das »Ting« macht, zu berichten. Am meisten Aufwand macht das Auge Offiers: Man muß mit den Alten, den Zaubern, dem Barkeeper, sowie nochmals mit den Zaubern und den Alten reden.

## Camel Flage und Magisches Buch

Rincewind stiefelte in die Uni-Küche, wo er einen Spachtel fand. In den Shades sprach er mit Big Sally, worauf er an der Stelle, wo der Maurer stand, den Spachtel mit dem »Wandgemäld« benutzte. Dann doppelklickte er auf die Rußfigur und hatte das

Gewünschte – eine »Carmouloffe«. Aus dem Diebesnest zur Rechten hatte er sich ein Messer, das in einem Beutel versteckt war. In der Bibliothek suchte unser Held geduldig die Bücherregale an der Stelle ab, wo sich bislang der schäbige Typ aufgehoben hatte, bis er schließlich das Magiebuch fand.

## Das Schwert, das »Ting« macht

Rincewind unternahm einen weiteren Aus-



Im furchteinflößenden Dunklen Wald steht eine ebenso düstere Hexenhütte



Im hellen Wald findet man an derselben Stelle einen idyllischen Brunnen

flug ins Ländliche und benutzte im idyllischen der beiden Wälder das Messer mit der Brunnen-Winde, die er daraufhin einsteckte. Im Palast wanderte er nach rechts zur Rauchmaschine und durch die dahinter befindliche Tür. Als er zu Chucky trat und die Winde mit dem Wack benutzte, fiel ein Schwert heraus, das ins eigene Inventar gesteckt wurde. Nun lief Rincy zum Stadtor und sprach mit Carrots, der ihm von den Zwergenmännern erzählte. Dort bot man unseren Helden, etwas »Elderberry Wine« zu besorgen. In der Kneipe sprach er mit dem Barkeeper, der ihm von den fürchterlichen »Dingen« im Weinkeller berichtete. Also lief Rincewind zum Gasthaus, wo er die Tür untersuchte und dann schloß. Nachdem er mit dem Butzemann gesprochen hatte, bearbeitete Rincewind die Tür mit dem Schraubenzieher. Zum Dank machte sich der scheue Kabald zur Kneipe auf und erschreckte seinerseits die Kellerkreaturen. Im Keller benutzte der Pleitenmagier seinen Bierkrug mit dem mittleren Fuß und behielt ihn daraufhin in der Hand. Wieder bei den Zwergenmännern, übergab er dem Schmied zunächst den Krug und dann das Schwert – welches kurz darauf tatsächlich »Tingle« machte...

## Das Auge Offlers

Der Chaotenzauberer lief zum Alchemisten, bewegte ihn per Humor-Iaon zum Gehen und steckte die Kamera ein. Danach untersuchte er den Elderberry-Wine in der Kneipe und fragte den Barkeeper danach. Das Glas sowie den Wurm nahm er an sich. Auf dem Marktplatz erwarb Rincy von Dibbler einige Bluteigel, mit denen er durch Benutzung des Beutels abermals in den Palast kam. In Chuckys Raum war ihm eine Bürste in die Hände gefallen, worauf er den Wurm im Dungeon dazu benutzte, um die Ratte zu fangen. Diese wurde von unserem Magier untersucht, wodurch er des kleinen Dämons habhaft werden und ihn in die Kamera stecken konnte.

Als nächstes füllte er den Behälter an der Waldquelle mit Wasser, ging damit zum Gasthaus und warf dort die Seife hinein. Nun wurde die Seifenlauge mit der Bürste benutzt und der südöstliche Stall aufgesucht. Dort putzte Rincy die Stoßstange und nahm sie darauf genauer unter die Lupe. Nach dem Lesen beider Schilder machte sich der Magier zu Lady Ramkins Drachenpflegeheim auf. Hier klopfte er an die Tür, sprach mit der Lady, klopfte abermals, rannte dann aber sofort zum Pfad, der hinter das Haus führte. Im Garten nahm Rincewind alles mit, was nicht nützlich und nagelstarr war, und sauste dann zum ehemaligen Verschwörer-Treffpunkt. Nach freudlichem Anknipfen erhielt er eine Portion Vanillekekse. Damit spezialisierte er zum Hexenhaus, untersuchte den Trank und fragte Nanny Ogg danach. Als sie den Versuch unter-

nahm, ihn zu küssen, schmierte er sich schnell die Vanillekekse auf die Lippen. Danach fragte er die Hexe abermals nach dem Trank und durfte ihn mitnehmen. In ihrem Schrebergarten legte er die Rose te auf das Schaf, fotografierte diese mit der Kamera, und setzte das Bild darauf in den Tintenflisch-Bilderrahmen ein. Dann nahm Rincewind noch den Hammer mit und kehrte nach Ankh-Morpark zurück. In der »Braken Drume« befestigte er den Nagel am Pfosten neben dem Aufschneider (linksoben) und hängte das Bild daran. Er sprach mit dem Sprücheklapper, holte ihm ein Bier, das er aber vorher mit dem Wahrheitstrank behandelte. Nun wußte Rincy um die Position des Tempels von Offler und wuselte dorthin. Er sprach mit dem Mönch, dem er den magischen Teppich übergab. Sobald der Prediger gestürzt war, befestigte unser Held die Hundeleine an seiner treuen Truhe und verband sich die Augen. Am Auge Offlers angelangt, plazierte er seine Geldbörse erst auf dem Sand und benutzte sie dann mit dem Auge.

## Der Schnurrbart

Wieder daheim in Ankh-Morpark, übernahm Rincewind das Messer in sein eigenes Inventar und schnitt auf den Häuserdächern der üblichen Gasse die Leiter los. Auf der Straße wartete er auf den herabstürzenden Meuchelmörder, den er gleich ansprach. Die Frage »Wie heißt die Nummer des Eselkarrens?« konnte er richtig beantworten, da er vor kurzem die Schilder gelesen hatte. Nun ging Rincy zur Tür des Friseurladens, wo er ein Buch und eine Schere fand. Auf dem Marktplatz traf er auf den eingesessenen Esel, dessen Schweif er mit der Schere mißhandelte, um einen Schnurrbart zu bekommen. Außerdem beschaffte er sich auf gewohnte Weise am Eierstand einen Wurm.

## Die Tätowierung

Das Verabredungsbuch gab Rincewind dem Milchmädchen, um ihren »Citograph« zu erhalten. Der Seemann im Gasthaus erteilte ihm eine Aufgabe, die unseren Helden zum Raum des Erzkanzlers in der Uni führte, wo er den Hut mitnahm. Sobald der Hut im Truheninventar war, untersuchte Rincy ihn. Den mitgeführten Wurm benutzte er mit dem Dinger aus dem einen, die darauf entstandene Schlange mit der Störke aus dem anderen Beutel. Nun konnte er Windie Paan abermals, wie im ersten Kapitel, um seinen Stab betrügen und daran das Schmetterlingsnetz befestigen. Beim Stadtor öffnete und untersuchte Rincewind die Kiste, um seinen Vorrat an Schwarzpulver aufzulockern. Am

Ende der Welt benutzte er die Trillerpfeife des Seemanns und darauf die Feuerwerkskörper, sobald der Papagei herangeliegen kam. Mit dem verlängerten Schmetterlingsnetz fing Rincy den Vogel und sperrte ihn in die Truhe. Er nahm die am Rand der Welt befindliche Lampe aus ihrer Halterung und setzte stattdessen den Hut auf den Pfosten. Dann benutzte er die Hals- und Taschentücher, um über das Ende der Welt hinauszugelangen. Hier nahm er die Trillerpfeife und kletterte mit Hilfe der Tücher wieder nach oben. Beide neuerlangten Objekte übergab Rincy dem Seemann, worauf er im angenehmeren der beiden Wäldchen dem Friseur das Buch gab. Als dieser davonrannte, folgte ihm unser Magier zu seinem Laden. Daraufhin schnitt er an der Klärungsloggenmaschine das Gummiband durch (mit dem Messer) und sprach mit dem Straßenjungen. Um diesen auszutricksen, machte sich Rincewind zur Gosse auf, wobei er das Gummiband in der Hand behielt. Nachdem er wie üblich auf die Dächer katapultiert worden war, befestigte er das Gummiband an der Fohenstange des Turms und konnte sich mit einer Bungee-Jumping-Einlage die Tätowierung sichern.

## Das Finale

Der Magier hatte nun alle vorstellbaren Drachenkampf-Utilensilien zusammen, so daß er seine Chancen auf die gewünschten 1 zu 1000000 bringen konnte. Beim anschließenden Kampf mit dem Drachen mußte er allerdings feststellen, daß er keine Waffe besaß, die den roten Feuerspucker wirklich gefährden konnte. So endete zwar das dritte Kapitel, aber zum Erfolg war noch eine kleine Zugabe vorzuziehen.

Also lief Rincy hurtig zurück zum Marktplatz, wo er Lady Ramkins genau anschaute und den sie entdeckten Schlüssel (an ihrem Bein) klappte. In ihrem Haus öffnete er die Käfigtür und holte den Sumpfdrahen »Mamba 16« (M16) heraus. Er fütterte das Tierchen mit einem Feuerwerkskörper und nahm es mit in den Palast. Im Dungeon fütterte er seine Geheimwaffe mit den herumliegenden Kohlen, bevor es abschließend zu Nanny Oggs Hexenhaus ging. Dort durfte der Sumpfdrahe aus dem Kessel kosten. Zurück auf dem Marktplatz, ging unserem Mächte-

germagier beim großen Showdown gerade die Munition aus, als er auf die geniale Idee kam, die Vanillekekse an den roten Drachen zu verfüttern. Mit einer romantischen Schlußstellung endete so das unfreiwillige Abenteuer unseres Antihelden. (10)





## Die geheimen Level in »Descent«

# AUSGEHÖHLT

**Ei, wo sind denn die geheimen Levels im 3D-Spiel »Descent«? Nicht verzagen, PC Player fragen: Wir haben sie aufgespürt und zeigen Ihnen den Weg.**

**N**eben den 27 »offiziellen« Levels in Interplays »Descent« sind noch drei geheime Labyrinth versteckt. Mutig mochten sich die PC-Player-Redakteure in die dunklen Gänge auf und suchten nach den getarnten Eingängen. Als kleine Hilfe für Sie dienen die Bildsequenzen, die den Weg in die geheimen Level zeigen. Für alle drei Zugänge gilt: Sie müssen erst den

Reaktor zerstören, bevor der Ausgang geöffnet wird.

### Geheimlevel 1

Erst zerstören Sie den hinter dem roten Schatt versteckten Reaktorkern in Level 10, dann verlassen Sie die Halle durch das große Schatt gegenüber der Reaktortür. Weiter geht es durch einen niedrigen, mit Lava gefüllten Gang, der sich um mehrere Biegungen

schlingt. Fliegen Sie immer geradeaus und halten Sie sich an der letzten Abzweigung links. Irgendwann kommen Sie an eine rote Türe, hinter der ein rot leuchtender Raum liegt. In der Wand rechts von Ihnen verbirgt sich eine Geheimtür, die zum Ausgang führt.

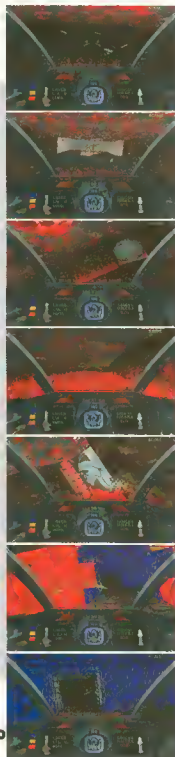
### Geheimlevel 2

Nach der Zerstörung des Reaktors von Level 21 fliegen Sie wieder durch die rote Türe hinaus und durch das gelbe Energiefeld hindurch. An der Ecke geht es nach rechts weiter und dann geradeaus durch den grünen Gang, bis Sie vor einer Tür stehen. Dahinter müssen Sie sich durch einen engen, verwinkelten Gang schlingeln, bis Sie vor einer grauen Wand stehen. Hier drehen Sie Ihr Gefährt um und schießen auf die Decke dicht an der Kante zur Wand hinter Ihnen. Dort öffnet sich eine Geheimtür, hinter der gleich der Ausgang liegt.

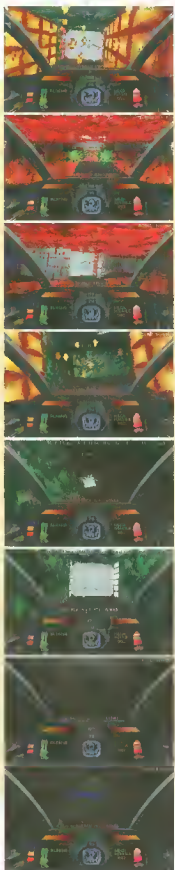
### Geheimlevel 3

Dieser Eingang in Level 24 ist am einfachsten zu finden, da er ohne größere Umwege zu erreichen ist. Nachdem Sie den Reaktor zerstört haben, fliegen Sie wieder durch die rote Eingangstüre aus der Reaktorhalle. Nach einem kurzen Flug durch einen blauen Gang gelangen Sie in eine kleine blaue Halle. In der Mitte der linken Wand vom Gang aus gesehen befindet sich eine Geheimtür, die Sie aufschließen müssen. Gleich dahinter wartet nach einer zweiten Geheimtür der Ausgang zum dritten Geheimlevel. (fs)

Hier sehen Sie den Weg zu Geheimlevel 1



Diese Bilder zeigen den Weg zu Geheimlevel 2



Der Weg zu Geheimlevel 3







## ALLE LEVELS ZU »DARK FORCES«

**Wir bringen Licht ins Dunkel der 14 Levels von »Dark Forces«. Unsere Komplettlösung zeigt Ihnen, wie Sie jedes Missionsziel schaffen.**

**U**nsere Mann im Kampf gegen das Imperium, Stefan Schädel aus Hilden, hat sich auf ehrliche Weise durch alle 14 Level von »Dark Forces« gekämpft. Seine Komplettlösung zeigt Ihnen alle wichtigen Stellen, die für das Beenden einer Mission nötig sind. Einige Geheimräume müssen Sie aber noch selber suchen, wenn diese nicht für das Fortkommen wichtig sind.

### Mission 1: Die Todessternpläne

Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl unten angekommen sind, gehen Sie durch die Tür am Ende des Ganges. Gegenüber sehen Sie zwei Panzertüren, durch die Sie in den Raum gelangen, in dem der Offizier mit dem roten Schlüssel zu finden ist. Nun kann man die Panzertür in Ebene 1 öffnen und nach oben fahren. Dort stellen Sie den Schalter um, damit die Geheimtüren auf der westlichen Seite in Ebene 1 geöffnet sind.

Dort folgt man den Treppenstufen nach unten zu Ebene 0. Hier ist hinter einem Schalterpult der Schalter für den Raum, in dem die Todessternpläne versteckt sind, zu finden. Sie nehmen die Pläne und gehen durch die Tür im Norden des Raumes, wo Sie der Fahrstuhl auf das Dach (Ebene 3) bringt.



Mit viel Anlauf gelingt Ihnen der Sprung über den Abgrund

# RÜCKKEHR DER LÖSUNGSRITTER



Bei soviel Sturmtruppen sollten Sie in Deckung gehen

### Mission 2: Talay

Nach der Landung gehen Sie in östliche Richtung, bis Sie vor bzw. unter sich eine Brücke sehen. Versuchen Sie nicht, irgendwelche Türen zu öffnen, denn solange das Wasserwerk nicht aktiviert ist, gibt es für Lampen und Türen keinen Strom. Nach der Brücke geht es weiter nach rechts, Richtung Süden. Dort gelangt man in einen kleinen Raum, von dem aus man das Wasserwerk sieht. Sie müssen den Varsprung hinunterspringen, das Wasserwerk einschalten und wieder zurückkehren.

Hat man den kleinen Raum wieder erreicht, liegt im Osten ein großer Platz, wo eine Tür zu sehen ist. Im Raum dahinter finden Sie einen Schalter, der eine Plattform auf Ihrer Seite bewegt. Verläßt man den Raum, befindet sich rechts vom Ausgang der Zugang zur Plattform. Direkt vor Ihnen erscheint ein Gebäude. Bevor Sie es betreten, sollten Sie alles ansammeln, was gegen die Truppen im Inneren hilfreich ist. Drinnen entdeckt man geradeaus den Zugang nach oben. Im westlichen Raum ist ein Schalter, der eine kleine Nische mit einem Erste-Hilfe-

Kasten öffnet. Im östlichen Raum finden Sie eine Waffe der Dark Trooper (Phase 1) und müssen nur noch zum Landeplatz zurückzukehren.

### Mission 3: Anaat City

Zuerst sucht man den Raum mit dem Gebäude, welches von der braunen Drecksbrühe umgeben ist. Dort finden Sie einen Schalter mit vier verschiedenen Einstellmöglichkeiten. Jede Schalterstellung ist mit einem Gitter verbunden, die im Wasser verteilt sind. Sie müssen nacheinander die vier Gitter öffnen, sich in die Kanalisation begeben und in allen Räumen jeden Schalter umstellen. Dadurch steigt jedesmal der Wasserspiegel an, so daß man schließlich durch Gitter 2 (Schalterstellung 2) in Richtung Norden in einen neuen Raum gelangt.

Dort finden Sie eine Aufzug-Plattform, die Sie nach oben auf die im Wasser stehenden Pfeiler bringt. Nun muß man geschickt von einer Plattform zur anderen springen, bis man auf dem rechten Sims steht. Bewegen Sie sich vorsichtig weiter. Nach zwei Biegungen erwarten Sie mindestens eine Überwachungsonde und ein Komplize von Moff Rebus, der uns von der anderen Seite der Plattform mit Thermidetanatronen bewirft.

Nachdem beide Gefahren ausgeschaltet sind, kommt das kniffligste an dieser Mission: Springen Sie vom linken Varsprung (mit Anlauf) auf die andere Seite! Dort findet Sie den gesuchten »Bambenleger« Moff Rebus.

## Mission 4: Die Forschungstotien

Schauen Sie lieber zweimal zu Boden, bevor Sie einen überlegenen Schritt nach vorne tun. Es ist nicht immer eindeutig zu erkennen, wie tief es abwärts geht. Machen Sie sich zuerst mit der Gegend vertraut und versuchen dann, Richtung Westen vorwärts zu kommen. Im Südwesten stößt man auf eine Anhöhe, die am Ende plötzlich aufricht, und links ist ein Schacht zu sehen, den Sie hinabspringen. Mit eingeschalteter Lampe folgt man dem Gang. An der »Glasscheibe« muß man sich ducken, um weiterzukommen.

Ist der große Gang erreicht, geht es weiter Richtung Westen. Im Raum am Ende des Korridors ist ein Schalter für die Panzertür im Osten. Legen Sie den Schalter um und rennen dann schnellstens zurück, denn die Tür wird nur für wenige Sekunden geöffnet. Dahinter ist Vorsicht geboten, denn neben etlichen Sturmtruppen warten mehrere Selbstschußanlagen auf Sie. Weiter geht es Richtung Süden.

Nach der Rechtsbiegung im Süden liegt rechts der Raum, in dem die Metallproben zu finden sind. Doch noch fehlt die Codekarte, also marschieren wir weiter Richtung Westen. Hat man die Treppe erreicht, die nach oben zu Ebene 0 führt, läuft man direkt auf eine große Tür zu. Rechts von dieser Tür finden Sie den Eingang zu einem Raum, wo der Offizier mit der »Codekarte 5« zu finden ist (der linke Gang bringt uns später wieder nach draußen, also merken).

Danach macht man sich auf den Rückweg, gibt den Code für die Panzertür ein und folgt den Treppen nach oben. Vorsicht, ganz oben warten wieder Selbstschußanlagen! Stellen Sie die beiden Schalter im obersten Raum so um, daß Sie die Plattform über dem Nebenraum erreichen und schnappen sich dort die Metallproben. Dann geht es zurück zum Landeplatz.

## Mission 5: Gromos Minen

Hier müssen Sie sich bis zur Fahrstuhlplattform im Osten durchkämpfen. Da es nur so von Sturmtruppen wimmelt, ist es manchmal besser, sich im Sprint bis zur nächsten Deckung (Mauer, Hauswand, Nische) fortzubewegen, denn so wird man nicht so schnell getroffen.

Mit der Plattform fahren Sie dann in Ebene 0 und laufen bis ans Ende des langen Ganges. Dort (im Westen) erreicht man eine Drehscheibe (die Panzertür Richtung Süden ist erst zu öffnen, wenn die Sprengladungen am Reaktor angebracht sind). Springen Sie auf die Scheibe, wenn sie nach unten fährt und von hier aus in den Gang zu Ebene U1. Folgen Sie dem Gang bis zur »Schluht«. In der Mei-

nen Nische rechts ist der blaue Schlüssel (springen), um die Panzertür in der Ebene zu öffnen. Dahinter bleibt man im Gang bis zur Schlucht und sieht vor dem Abgrund einen etwas tiefer liegenden Vorsprung. Von diesem aus erreicht man den Gang rechts in Ebene U2, wenn man mit Anlauf rüber-springt.

Durch den Korridor kommen Sie zum Hauptreaktor der Förderanlagen, wo Sie die Sprengladung anbringen und scharfmachen (2x die Leertaste drücken, wenn Sie direkt davor stehen). Gleich danach greift erstmals ein Dark Trooper (Phase 1) an. Benutzen Sie gegen ihn Thermaldetonatoren oder Minen und fahren dann mit dem Fahrstuhl zu Ebene 0.

Nun ist auch die Panzertür geöffnet und der Schalter im Eingang öffnet alle fünf Panzertore im Gang vor Ihnen. Solange man im rot leuchtenden Türrahmen steht, bleiben die Tore geöffnet. Versuchen Sie, von dort so viele Gegner wie möglich auszuschalten und sprinten dann zum Ende des Ganges (durch die letzten nur noch halb geöffneten Tore müssen Sie springen).

Draußen hilft man in die kleine Schlucht, aber erst, wenn dort nur noch wenige Gegner warten (Thermaldetonatoren von oben runterwerfen ist sehr effektiv). Östlich der Schlucht befindet sich ein Gang, an dessen Ende man durch einen Sprung zu Ebene 1 gelangt. Den Landeplatz erreichen Sie über eine Steinstufe weiter östlich.

## Mission 6: Die Haftanstalt

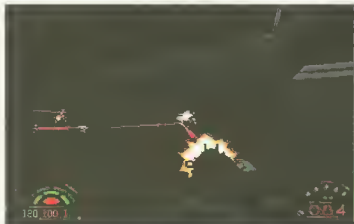
Sie müssen nur dem Weg folgen, um in die Haftanstalt zu gelangen. Aktivieren Sie den Schalter dort, dann kommt von Norden die dreieckige Plattform angeschwebt, mit welcher man zum Haupteingang gelangt. Um reinzukommen, hüpf man zum linken Vorsprung und drückt den Schalter, der die Türe für ca. vier Sekunden öffnet. Springen Sie sofort auf die Plattform und durch das linke Tor ins Innere.

Im Raum links vom Eingang stellt man den Schalter um und geht zur Wand gegenüber des Eingangs, öffnet diese und läuft zum Eingang rechts hinter der nächsten Ecke. Durch die Tür dort gelangt man oben in einen Raum, wo ein weiterer Schalter betätigt wird. Dadurch wird unten ein Schalter aktiviert, mit dem Sie über die Plattform nach oben gelangen.

Es gibt in der Haftanstalt zwei Aufzugsschächte. Der linke bringt Sie zu den Ebenen 0, U2, U4 und U5, der rechte zu U5, U3 und U1. Mit dem Lift fahren Sie zu Ebene U2 und bleiben zunächst im Fahrstuhl. Versuchen Sie, von hier die beiden Minen gegenüber mit Thermaldetonatoren auszulösen. Das gleiche macht man mit der Mine links vom Fahrstuhl-Ausgang und im Nebenraum (links vom Eingang).

Am Ende des Ganges gelangen Sie zu dem Offizier, der Code 3 bei sich trägt. Lesen Sie den Code (unter Ausrüstung) und geben ihn rechts vom Aufzug an der Tafel (Nummer 1) ein. Nun ist die Panzertür im Nebenraum geöffnet, in der ein Extraleben zu finden ist.

Fahren Sie nun zu Ebene U4 und folgen dem Gang rechts vom Ausgang. Von dem Raum dort ist der nächste Raum durch eine »Tür« mit einem unsichtbaren Energiefeld zu erreichen. Dieses Hindernis ist immer dann eingeschaltet, wenn der grüne Rahmen des Durchgangs blinkt. Man macht sich dies zunutze und stellt sich genau vor den Eingang. Die Imper-



Vorsicht! Einige Wände reflektieren die Schüsse.

rien auf der anderen Seite versuchen nun, Sie zu treffen, das durch die abprallenden Blastersalven setzen sie sich gegenseitig außer Gefecht.

Danach geht es zurück zum Raum schräg gegenüber des Aufzugs. Dort ist rechts der Eingang zu einem Schacht, wo Sie mit dem Schalter das Energiefeld des Durchgangs für wenige Sekunden ausschalten – also laufen! Geradenus erreicht man den normalen Zellenblock. Mit dem Schalter im Raum rechts machen Sie die Panzertüren auf, allerdings findet man in den sechs Zellen nichts was man braucht, um diese Mission zu bestehen. Mit dem Schalter hinter dem Pult im Raum davor öffnet man den Durchgang für wenige Sekunden, um wieder zum Aufzug zurück-zukehren.

Zurück in Ebene U5 folgen Sie dem Korridor links vom Ausgang. Der Durchgang hier ist passierbar, wenn der Rahmen nicht blinkt. Am Ende des Ganges gelangt man in einen Raum, in dem die Panzertüren nur mit einem gezielten Schuß durchs Fenster auf den Schalter zu öffnen sind. Gelangen Sie wenig später in den Raum mit der Panzertür auf der rechten Seite, erledigen Sie alle Gegner dahinter. Der grün blinkende Gang vor Ihnen ist sehr schlecht für die Gesundheit, aber da müssen Sie durch, am besten im Sprint. Achten Sie am Ende des Ganges darauf, daß der Türrahmen nicht blinkt (etwa eine Sekunde), auch dies ist eine Tür mit unsichtbarem Energiefeld. Schnappen Sie sich dort den roten Schlüssel und keh-



**Gleich zu Beginn des achten Levels gibt es ein Extraleben zu finden**

0 zu Ebene U1, wo Sie alle Räume und Ebenen durchsuchen. Mit der Plattform am Südende fährt man nach oben und kommt durch die Türen zu Ebene 1. In den Räumen weiter

ren wieder zurück.

Im Norden findet man den rechten Fahrstuhlschacht und fährt zu Ebene U3. Folgen Sie dem Gang nach links, wo die Offiziere mit den Codes 4 und 5 erscheinen. Nun geht's zu Ebene U1. Hinter der Panzeritur vor Ihnen finden Sie die beiden Offiziere mit den Codes 1 und 2, hinter der anderen Panzeritur ist unser Freund Crix Madine versteckt, doch wir müssen einen kleinen Umweg nehmen.

Fahren Sie mit dem Aufzug wieder hinunter zu Ebene U5, steigen dort aus und schicken den Fahrstuhl von außen nach Ebene U3 (2x den Schalter betätigen). Dann gehen Sie den ganzen Weg, den Sie gekommen sind, wieder zurück, fahren mit dem anderen Aufzug (linker Schacht) zur Ebene 0, steigen aus und lassen diesen Fahrstuhl bei Ebene U2 halten.

Jetzt öffnen Sie die Tür rechts vom Schacht mit dem roten Schlüssel und klettern hinab. Unten geht es durch die Tür und mit einem Sprung auf den Fahrstuhl, wo man durch eine weitere Tür in den anderen Schacht gelangt. Springen Sie auch dort auf den Fahrstuhl und folgen dem Gang hinter der Tür. In der Müllpresse springen Sie auf die Plattform im Norden (rechts, wenn man direkt in die Müllpresse sieht) und von dort auf die gegenüberliegende Ebene, wenn diese nach unten fährt. Hat man so auch die dritte Plattform erreicht, hüpfen Sie in den Gang rechts, öffnet die Tür und geht weiter.

Nach der zweiten Rechtsbiegung liegt eine Mine auf dem Boden, die ein Loch in die Wand sprengt, das zu Ebene U1 führt. Auf Ebene U1 folgen Sie dem Gang links bis zur Code-Tafel. Benutzen Sie Code 2, um in der vorderen Zelle wohlbehalten Crix Madine zu finden.

### **Mission 7: Ramsees Hed**

Für diese Mission bedarf es eigentlich keiner genauen Vorgehensweise. Man sollte sich lediglich an folgende Punkte halten: Durchsuchen Sie jeden Raum und schalten Sie sämtliche Hebel um. Nach der Landung findet man den Eingang weiter südlich des Landeplatzes. Mit der Plattform gelangen Sie von Ebene

südlich befinden sich alle Schlüssel für den Nordbereich dieser Ebene. Genau am äußersten Nordende von Ebene 1 liegt die Stelle, an der die Sprengladung angebracht werden soll (Leertaste drücken).

### **Mission 8: Fertigungsanlage**

Bevor es losgeht, sollten Sie auf den Vorsprung direkt vor Ihren Füßen hinabsteigen und rechts in die Höhle kriechen – es wartet ein Extraleben!

Klettern Sie wieder zurück und laufen Richtung Westen bis zu einer Schlucht, wo auf einem Vorsprung die wichtigen Eiskrallen zu finden sind. Mit Anlauf muß man nun über die Schlucht springen (an der linken Wand entlang). Laufen Sie einmal um die Anlage bis im Süden ein Wasserfall auftaucht, hinter dem sich ein Eingang befindet. Dahinter entdeckt man am Ende links von sich den blauen Schlüssel, um die Tür am Südwesteingang zu öffnen. Versuchen Sie, von dieser Stelle aus mit Anlauf auf das Förderband zu springen. Man läßt sich transportieren, bis ein weißes Tor auftaucht. Schießen Sie auf den Schalter im Kontrollraum auf der rechten Seite, um es zu öffnen.

Dahinter ist man auf Ebene 0, folgt dem Förderband und dem Gang. Nach dem nächsten Tor müssen Sie auf dem schmalen Vorsprung an der Wand entlang bis zu den drei Plattformen gehen, die Sie nach oben bringen. Folgen Sie weiter dem Förderband bis zu einem Raum mit einem imperialen Kommando und einem Schalter, der aktiviert werden muß.

Hinter dem nächsten Tor bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als in die äußerst ungesunde Brüche zu springen (währenddessen ducken!). Legen Sie dort den Schalter um und durchsuchen alle anliegenden Räume und Gänge. In einem weiteren Raum wird ein Hebel betätigt, dann müssen Sie schnell wieder aus dem Raum, denn in der Wand links hat sich eine Geheimtür mit Gegnern geöffnet. Mit einem Sprung gelangt

man in die dahinterliegenden Gänge.

Am Ende erreichen Sie den Schacht mit dem Bohrer. Die Schalter stellen ihn ab, damit Sie beruhigt hinunter springen können. Jeweils an den Spitzen des dreieckigen Grundrisses finden Sie auf der Rückseite die Stellen, wo die Sprengladungen angebracht werden müssen (Leertaste drücken). Achtung: Sobald die dritte Ladung angebracht ist, öffnet sich eine Geheimtür und ein Dark Trooper (Phase 1) greift an. Aber auch die Tür im Norden zu Ebene U3 ist nun geöffnet. Neben einem Labyrinth erwarten Sie dort auch noch weitere Dark Trooper (Phase 1). Laufen Sie schnellstens zum Ausgang im Südwesten (dreimal links) und wenn wieder die Eislandschaft zu sehen ist, muß man nur noch mit einem großen Anlauf rüberspringen und zum Landeplatz gehen.

### **Mission 9: Nar Shaddaa**

Gehen Sie von der Landeplattform ans andere Ende der Halle und bewegen die Stahlwand (Schalter benutzen) auf die andere Seite. Durch den nun freigelegten Schacht gelangt man in einen Raum, von dem aus man über eine Plattform nach oben fährt. Hier scheint es zunächst nicht weiter zu gehen, doch an der Stelle, wo die große Plattform andockt, liegt etwas tiefer eine Tür. Man kann nun sämtliche Gänge und Räume auf Ebene 0 und 1 durchsuchen, zum eigentlichen Ziel dieser Mission gelangt man allerdings nur durch die Tür (südwestlich der Startrampe) in Ebene 1, für die man den blauen Schlüssel benötigt.

Dan finden Sie, wenn Sie gegenüber dieser Tür rechts dem Gang folgen (südliche Richtung). In einem Raum mit vier Säulen liegt der Durchgang zum nächsten Raum etwas versteckt hinter einem Vorsprung (gegenüber vom Eingang dieses Raumes). Zurück an der Tür folgt man den Gängen bis zu dem Raum, in dem die Navigationspläne versteckt sind.

### **Mission 10: Jabbas Schiff**

Ist der Drache erledigt, öffnet sich ein weiteres Tor mit einem schmalen, rechteckigen »Tunnel«. Am rechten Eingang ist ein Schalter, mit dem die Außenwände heruntergefahren werden. Klettern Sie auf den Komplex und holen sich den blauen Schlüssel, um die Tür am anderen Ende des »Tunnels« zu öffnen. Hat man die Stelle erreicht, wo man von einem Gran mit Thermaldetonatoren beworfen wird und eine Gamorreanische Wache im Raum rechts herumsieht, ist man seiner Ausrüstung schon sehr nahe. Springen Sie zu dem Gran, um ihn auszuschalten. Auf dem Vorsprung findet man eine Geheimtür, doch die sollte man erst öffnen, wenn die Ausrüstung komplettiert ist.

Bewegen Sie sich auf dem kleinen Vorsprung zum



# Erotic

EXTREME HOT EROTIK

interaktiv  
mit Sound



**EXTREME HOT EROTIK**  
Der neueste interaktive Erotik Hit!!! Zahlreiche  
Bilder in 16/7 Mio Farben mit komfortabler  
Oberfläche und toller Musik. Spitzenklasse!!!

1. EXTREME Hot Girls nur **49,95**  
2. STRIPPING Hot Girls **Händler**  
3. EXTREME Hot Girls PRIVATE **erhöht**  
4. EXTREME Hot Girls PRIVATE **nur 39,95**  
Fetisch Bilder **nur 69,95**  
Mädchen zeigen alles **nur 129,95**

**Erotic Games - Part 1**  
Videos in Superquali  
Qualitäts-Foren, Dialoge **nur 99,95**  
Visual Hot Girls  
Zahlen für erotische Mädchen  
zeigen alles **nur 49,95**

**Erotic Collection Vol. 2**  
Nicht ohne Empfehlung sein,  
einfach nur toller Hit! 4 neue  
interaktive Filme  
Sexuelle Passion 2, Strip Shows  
Menschen, Begegnungen  
Lust & Abenteuer **14,95**  
**nur 89,95** alle **119,95**  
Shaved Pussy 1, 2, 3  
3 lustige erotische Games  
3 HD-Games mit besten Bildern  
Ein Mal je **34,95** alle **89,95**

**hi KröGer**  
FAX 05732/74401  
FAX 05732/74401  
Postfach 417  
32571 Löhne  
Dienstag-Lösung nach genehmigt

# TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire.  
Sondern äußerst nützliche Tiere.  
Doch lautlos verlieren sie ihre  
Lebensräume. Was Sie für diese  
hochsensiblen Insektenfresser  
tun können, sagt Ihnen unser  
Info "Fleder-  
mäuse" (für 3 DM  
in Brief-  
marken).



## Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)  
Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse"  
anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
NABU Postfach 30 10 54  
53190 Bonn



## TOPSHARE

Erika Röpke  
Wilhelm Buschstr. 41  
38723 Seesen-Rhoden  
Tel. 05384/1680  
Fax. 05384/290  
BTX röpke#

Bei Bestellung von  
mindestens 3 CD's  
1 Überraschungs CD  
GRATIS

**Erotik CD-ROM**  
ab 18 Jahren nur gegen  
Alternsnachweis

Carol Lynn (5 CD's) **89,-**  
Extremes Hot Girls **39,-**  
Extremes Hot Leather Ladies **39,-**  
Hot Girls 1, 2 je **39,-**  
Pin Up Girls 2 **39,-**  
PlayBis Erotic Comic **49,-**  
Strip Poker **28,-**  
Erotic Dreams 1 + 2 je **59,-**  
Mistle Girls 1 + 2 je **39,-**  
NP Erotic 6 3 zusammen **49,-**  
Stripping Hot Girls **39,-**  
Sexy Acts (3 CD's) **69,-**  
Candy's 1 + 2 je **29,-**  
Wet Dreams 1-3 je **25,-**  
Wet Dreams 1-3 zusammen **99,-**

Blöfage **85,-**  
Alles über die Dark 3 DV **89,-**  
Chessmaster 4000 **49,-**  
DARK FORCES DV **99,-**  
Drug Wars **82,-**  
Descent **75,-**  
Epic Pinball **79,-**  
Kings Quest 7 DV **89,-**  
Kyrandia 2 DV **42,-**  
Kyrandia 3 DV **85,-**  
Last Eden **96,-**  
Necropolis DV **96,-**  
Panzer General **82,-**  
Space Pirates **79,-**  
Star Trek Manual **79,-**  
System Shock DV **89,-**

Telefoninfo je Postleitzahl  
Gebühr 9,- **39,-**

Bertelmann Universalien 95 **79,-**  
BRAVO Hits des Jahres **59,-**  
Compton Encyclopedia 95 **79,-**  
Das Jahr im Bild 1994 **49,-**  
Der große Anteaftis **86,-**  
Deutschland 1:200000 **69,-**  
Erlebnis Mensch **59,-**  
Falkpläne 1/62 **59,-**  
Geograph **119,-**  
GLOBAL EXPLORER **89,-**  
Großer Encyclopedia 95 **79,-**  
Map'n GO **89,-**  
Microsoft Encarta 95 **49,-**  
Night Owl 15 **45,-**  
Patchwork 1/95 **79,-**  
Professional Music Production **159,-**  
Street Atlas USA **49,-**  
World Atlas 5.0 **49,-**  
Yellow Star Pay CD **49,-**  
Yellow Point CD **89,-**

Nirgal Pak 2  
11 CD's **89,-**  
Inhalt: Microcom,  
Jurtland, Psychotron, Jurassic  
Park und vieles mehr

Vorankosten:  
Vorkasse 5,- DM  
Nachnahme 10,- DM  
Ausland nur Vorkasse 10,- DM

Gutschein 5,- DM  
wird beim Kauf von  
CD-ROM

angerechnet  
Pro Bestellung normal ppd/95  
Preisliste kostenlos!

# MultiMedia Soft

## Computerspiele

## Online - Cafe & Spielebibliothek

Spiele in gerühmter Atmosphäre  
des neuesten Games testen oder  
Computerspieltipps lesen,  
Einführung in Rollenspiele,  
vielseitige Brettspiele vorrätig. Oder  
testen Sie Ihr Lieblingsgame  
einfach zu Hause. Besuchen Sie  
Ihren MultiMedia Soft Laden.

## Info Info Info

### Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig  
machen? Sie haben Interesse  
an Spielssoftware? Sichern Sie  
sich jetzt Ihren Standort für  
einen MultiMedia Soft Laden  
mit Spielebibliothek und/oder  
Online-Cafe. Fordern Sie  
schriftlich das Infoschreiben an.

**MultiMedia Soft**  
52349 DÜREN, Josef Schlegel Str 50

## MultiMedia Soft finden Sie in:

DEINÄCHST III  
09111 Chemnitz  
15890 EISENHÜTENSTADT  
Fünftenberger Straße 36 Tel. 03364 72595  
15234 FRANKFURT/ODER  
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001808  
22041 HAMBURG  
Wandermühlstr. 57 Tel. 040-6526426  
NEUI NEUI NEUI  
31134 HILDESHEIM  
Goslarische Straße 11 Tel. 05121-130614  
NEUI NEUI NEUI  
35086 FRANKENBERG  
Unterortstraße 2 Tel. 0451-26056  
39112 MAGDEBURG  
Hardenstraße 5 Tel. 0173-3903144  
41238 MÖNCHENGLADBACH/Attnett  
Limmerstraße 152 Tel. 02166-43851  
47441 MOERS Online Cafe  
Neuer Wall 2-4 Tel. 02541-21704  
48181 MÜNSTER  
Vinsener Straße 4 Tel. 0251-524201  
49078 OSNABÜCK  
Martinststraße 82 Tel. 0541-434792  
50825 KÖLN  
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5506303  
62349 DÜREN Online Cafe  
BATTLETECHZENTRUM  
GAMES WORKSHOP  
Josef Schlegel Str. 50 Tel. 02421-28100  
68564 NEUWIED  
Hermannstraße 19 Tel. 02031-352320  
75172 PFORZHEIM Online Cafe  
Zornstraße 11 Tel. 07231-17275  
81475 MÜNCHEN  
Königsplatz Straße 5 Tel. 089-745056  
96052 BAMBERG  
Untere Königstr. 10 Tel. 0951-202210  
99084 ERFURT  
Menzingerstraße 20 Tel. 0361-5621656  
Mühlbergstraße 146 145 Virtuality Cafe  
MultiMedia Soft BÜRO  
52349 DÜREN Tel. 02421-28100  
Josef Schlegel Str. 50 FAX 02421-281020

## Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig  
nach neuer, interessanter  
Software zur Aufnahme in  
unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun  
ein Anwendungs- oder ein  
Spielprogramm geschrieben  
haben.

Der DMV-Verlag bietet Ihnen sein  
Software-Know-how an!

**DMV-Verlag, Abt. Software**  
**Postfach 1146, 85580 Poing**

Raum rechts und legen dort den Schalter um. Nun geht es in den Raum mit der Ausrüstung. Neben den Waffen an der Kette (drunterstellen und springen) gibt es einen Schalter, mit dem der Boden draußen nach oben gefahren wird. Auch die Panzertür ist nun geöffnet, also machen wir uns weiter auf den Weg. Der Schalter zur nächsten Panzertür, auf die wir stoßen, ist im abgedunkelten Raum links zu finden (Vorsicht! Minen!). Im nächsten ovalen Raum mit den fünf Säulen gibt es zwei weitere Türen. Folgen Sie zuerst dem Gang hinter der linken Tür, vor der auch zwei Minen liegen. Dort entdeckt man den roten Schlüssel, der den Weg durch die andere Tür ermöglicht.

Nun sehen Sie einen langen Korridor, an dessen Ende mindestens vier von Jabbas Gefolgsleuten warten. Eine Möglichkeit ist, sich kurz an der Ecke sehen zu lassen und wenn die Gamarreaner Ihnen folgen, ziehen Sie sich in den Gang zurück und legen einige Minen. Am Ende des Raumes ist eine Plattform, die Sie nach oben zu den anliegenden Gängen führt. Dort gibt es einen Korridor, der nach Norden in einen Raum führt, wo man zum Weiterkommen den gelben Schlüssel benötigt. Diesen erhält man, wenn man in den dreieckigen Schacht, links vom Eingang, hinabspringt. Im Abwasser schwimmt man schnell zum Versprung, schnappt sich den Schlüssel und benutzt dann den Schalter in der Ecke. Die Plattform, die nun nach unten fährt, bringt Sie wieder nach oben.

Über die Wendeltreppe gelangen Sie zu Ebene 0, wo Sie dem Gang bis zur nächsten Panzertür folgen. Hinter der Tür erwartet Sie eine große Halle mit vielen runden Nebenräumen. Im nördlichsten davon ist die Nava Card zu finden. Mit der Card geht es weiter zur Panzertür im Süden. Im Raum dahinter sieht man unten einen breiten Durchgang, zu dem man springt, sobald möglichst viele Gegner ausgeschaltet sind.

Hinter dem Durchgang empfängt Sie ein zweiter Drache, den Sie erledigen müssen. In dem zweiten Raum hinter der nächsten Tür betätigt man den Schalter und gelangt über die Plattform auf die andere Seite. Folgen Sie dem Gang bis zu dem Raum, in dem Sie wieder von dem Versprung auf einige Gamarreaner hinauf sehen. Auf der rechten Seite gibt es zwei kleinere Raumabtrennungen. Gehen Sie über den kleinen Versprung links auf die andere Seite und springen von dort in den übernächsten Raum, der sich als Schacht entpuppt, durch den Sie wieder zu Ebene 1 gelangen. Auf der anderen Seite gibt es fünf Türen, hinter der zweiten von links sitzt Jane.

## Mission 11: Imperial City

Vom Landeplatz aus geht man nicht direkt ins gegenüberliegende Hauptgebäude, denn links und rechts vom Ausgang findet man wichtige Gegen-



Hier wartet ein Dark Trooper auf Sie

stände. Im Hauptgebäude von Imperial City überzeugt man sich davon, daß oben keine imperialen Soldaten mehr sind, bevor man nach unten fährt. Haben Sie unten alles inspiziert, fahren Sie wieder hinauf und nehmen den Aufzug im Süden. Er bringt Sie ins Gebäude auf Ebene 0. Suchen Sie auch hier wieder erst alle Räume und Gänge unten nach Munition, Schilden usw. ab, bevor Sie im Westen nach oben fahren.

Im Norden des großen Platzes verbirgt sich hinter dem Gesicht auf der orange-braunen Wand ein Schalter. Er wird mit einem Schuß aktiviert und die Plattform bringt Sie in einen Raum, in dem unter anderem ein Extraleben wartet. Über die Treppe im Westen und eine anschließende Plattform gelangt man in einen höher gelegenen Raum, von wo es über die Plattform weitergeht aufs Dach des Gebäudes (Ebene 2).

Bewegen Sie sich auf dem Dach die Wand rechts entlang, so daß die Überwachungsanlagen Sie nicht erfassen. Erst wenn man den blauen Schlüssel in der Nische gefunden haben, nimmt man den Granatwerfer oder die Concussive Rifle und macht einige Schritte in die Mitte des Daches, um von den Flutlichtern erfüllt zu werden. Sobald der Alarm ausgelöst wurde, öffnet sich neben der Wand, wo Sie den Schlüssel gefunden haben, ein Tor und eine ganze Armee von Sturmtruppen kommt zum Vorschein. Drei Schüsse aus dem Granatwerfer sollten allerdings genügen. Währenddessen sprinten Sie auf das Tor zu, denn hinter Ihnen wurden auch drei Selbstschußanlagen aktiviert.

Nachdem Sie im Raum alles aufgesammelt haben, stellen Sie sich an den Eingang. Von dort sieht man im Osten auf dem Dach des anliegenden Gebäudes eine Tür. Laufen Sie quer über das Dach und springen zu diesem anderen Eingang. Über die anschließende Plattform gelangt man in den gegenüberliegenden Gang auf Ebene 1 (Südseite). Hinter der Tür im Raum vor Ihnen wartet eine ganze Armee imperialer Kommandos. Danach gehen Sie zur gegenüberliegenden Tür, hinter der ein Raum liegt,

in dem vier Selbstschußanlagen installiert sind, je zwei links und rechts vom Eingang. Versuchen Sie deshalb, wenn keine Offiziere mehr am gegenüberliegenden Pult zu sehen sind, dieses mit einem Sprint durch den Raum zu erreichen, das ist das gesündeste.

Auch hier erwarten Sie wieder rudelweise imperiale Kommandos und Offiziere. Auf der unteren Ebene gibt es nur eine weitere Tür, die nach oben zur Ebene 2 führt. Gegenüber des Fahrstuhlanschlusses sind zwei Türen. Im Raum hinter der linken Tür finden Sie zwei Schalter; mit einem öffnen Sie eine Geheimkammer in der Wand, mit dem anderen, der nur in der Hocke zu erreichen ist, fahren Sie den »Tisch« so weit aus, daß Sie von diesem anschließend mit einem Sprung in den Geheimgang gelangen (Schalter 2x betätigen, um den Tisch maximal auszufahren).

Am Ende des Geheimgangs findet man im folgenden Raum neben einem Raketenwerfer den roten Schlüssel für eine weitere Tür auf dieser Ebene. Nach dieser Tür gelangt man durch ein Fahrstuhlsystem aufs Dach des Gebäudes zur Ebene 3. Hier gibt es auf der linken Seite zunächst ein weiteres Tor zum öffnen, hinter dem sich ein weiteres Exemplar der üblen Dark Trooper (Phase 1) befindet. Öffnen Sie die Tür, lassen Sie ein paar Minen fallen und rennen weg vom Eingang. Nachdem der Dark Trooper die Verfolgung aufgenommen hat und über unsere Minen »gestolpert« ist, sieht uns eigentlich nichts mehr im Wege, den Schalter im Raum zu betätigen, womit wir ein weiteres Tor auf dem Dach des Gebäudes freilegen.

Nun gelangen wir zu Ebene U1. Der Grundriß dieser Ebene, abgebildet an der Wand rechts vom Eingang, gleicht einem Sechseck. Innerhalb dieses Sechsecks sind drei Gang-Ringe angelegt, die jeweils an den Eckpunkten durch Türen miteinander verbunden sind. Da es vom äußeren Ring zum nächsten inneren nur jeweils einen Durchgang gibt, hilft nur ein bestimmtes Schalter-System, den Mittelpunkt des Sechsecks zu erreichen. An jeder Ecke/Tür des äußeren Ringes findet man einen Türschalter, der zu den drei Türen (des äußeren, mittleren und inneren Ganges)

dieser Ecke gehört. Die drei roten Lampen an den Schultern zeigen an, welche Tür geöffnet bzw. geschlossen ist. Eine rote Lampe in der Mitte würde bedeuten, daß die Tür im mittleren Ring an dieser Ecke geschlossen ist.

Öffnen Sie zuerst alle Türen des äußeren Ringes, stellen Sie die Schalter jeweils so, daß die obere Lampe nicht leuchtet. Nummerieren Sie die Ecken des Sechsecks im Norden anfangen von eins bis sechs durch (in Uhrzeigerichtung), gehen Sie nun zu Schalter 1, dann gegen den Uhrzeigersinn den Gang zurück und stellen alle Schalter so, daß Sie bis ins Zentrum vordringen können.

Dart legt man die drei Schalter um und fährt nach unten zum Zentralschloß, wo die Kadiemmaschine steht. Aktivieren Sie die Schalter links und rechts, wird der Apparat zugänglich. Kadiieren Sie die Nava Card (Leertaste drücken) und schnappen sich anschließend das dekodierte Datenband.

Gleichzeitig öffnet sich hinter Ihnen die Panzertür und Sie bekommen Besuch. Durch dieses Schott verkürzt sich der Weg zurück zum Schiff, denn man gelangt nun sofort zu Ebene 1. Wenn wir die letzte Ecke vor dem Landplatz erreicht haben, wartet Baba Fett auf uns. Setzen Sie schnell und gezielt den Raketenwerfer ein, sobald Sie den Landplatz sehen, denn Baba saust direkt auf Sie zu.

## Mission 12: Betankungsanlage

Hinter dem Gang und dem Aufzug erreichen Sie einen Raum, in dem Sie neben Offizieren und imperiole Kommandos auch Waffen, Munition und andere wichtige Gegenstände vorfinden. Folgen Sie der Treppe bis zum Gang der Ebene 1. Gehen Sie nun rechts in Richtung Osten, so steht im folgenden Raum auf der linken Seite (Außen) der Offizier, der den blauen Schlüssel bei sich trägt.

Anschließend bleibt man wieder im Gang bis zur nächsten Tür auf der rechten Seite (Innen). Hier gelangen Sie auf Ebene 2 in einen Raum (Vorsicht vor Gegnern mit Concussion Rifles!), von dem aus Sie den Blick auf die Halle haben, in deren Mitte eine Drehscheibe steht und unten Kanister, Rohre und natürlich Sturmtruppen zu sehen sind.

Außerdem sehen Sie links und rechts weitere Räume, die nur über die Drehscheibe zu erreichen sind. Hinter sich finden Sie den Schalter, um die Drehscheibe heranzuziehen.

Währenddessen schaltet man möglichst viele Gegner aus und fährt dann mit dem Fahrstuhl (hinter dem Schalter) nach unten. Dort gehen wir nach links und finden unter dem linken Raum, den wir von oben gesehen haben, einen Schalter, mit dem die Drehscheibe zu dieser Seite bewegt wird. Hat man diesen Schalter betätigt, sprintet man geschwind zum

Aufzug und hüpft ab (nehmen Sie den rechten Ausgang vom Fahrstuhl) auf die sich bereits drehende Scheibe.

Die Drehscheibe bringt Sie zu einem weiteren (linken) Raum, der hinter den weißen Behältern ein Extralabirint birgt. Danach benutzen Sie den Schalter gegenüber der Drehscheibe und fahren zum nächsten Raum. An der Innenwand ist eine Geheimtür; springen Sie hinein, schnappen sich die Schachtel und fahren wieder nach oben, betätigen den Schalter und düsen dann mit der Scheibe zum letzten Raum.


Folgen Sie dem Gang bis zum Aufzug, fahren mit ihm nach oben (Ebene 3) und Sie erreichen hinter der Wendeltreppe den nächsten Raum (Ebene 4). Gegenüber der Fensterreihe findet man einen Schalter, mit dem draußen ein ganzer Durchgang bewegt wird (einmal betätigen). Kehren Sie nun wieder ganz zurück bis auf den Gang in Ebene 1 (Tip: Springen Sie von der Drehscheibe nach unten).

Wenn Sie den Gang in Ebene 1 erreicht haben, gehen Sie zu dem Raum, der genau auf der gegenüberliegenden Seite (der Ebene) liegt. Dort gelangen Sie von dem Raum hinter der Treppe zum Dock, wo das Schmugglerschiff liegt.

Folgen Sie dem Korridor geradeaus, bis Sie den Offizier mit dem gelben Schlüssel gefunden haben, um das Schiff zu erreichen.

# SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.



**Traum-PC**  
ab 45,-  
Komplett - Systeme  
ab DM 45,- monatlich.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop  
**Aktuelle Software-Hits**  
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

## kostenlos

zu Hause testen!

- Verbilligt! Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele ausprobieren
- Spiele-Tips

Programme mit Soft- und Hardware-Hits jetzt neu!

### IWC-Service-Line

**0180-5347247**

**Nimm's mit!**  
**Gutschein**  
Einzuweisen in jedem Soft & Sound Shop

## 2 TOP GAMES

**kostenlos**  
zu Hause testen!

Über Probiermitgliedschaft in Ihrem IWC in der Nähe.

### SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen  
Meyersstraße 92  
0241-420208  
58755 Arnsberg Weh.  
Lange Wende 30  
06922-1084  
90607 Bamberg  
Fleischstraße 5  
0951-20057  
10551 Berlin  
45329 Eden  
Ollendorfer Str. 44  
030-2962821  
12047 Berlin  
Ossendorfer Str. 13  
030-7128559  
53225 Bonn  
Linnepierstr. 22  
0228-474115

40477 Düsseldorf  
Gendensauz. 1  
0211-4910187  
18225 Eberwäldel  
24131 Kesselt  
Lange Str. 81  
03134-215800  
11054 Eisingen  
Luthardstr. 15  
0551-28658  
10551 Berlin  
45329 Eden  
Ollendorfer Str. 44  
030-2962821  
12047 Berlin  
Ossendorfer Str. 13  
030-7128559  
53225 Bonn  
Linnepierstr. 22  
0228-474115

58095 Hagen  
Volmerstraße 96  
02331-26774  
50078 Köln  
Lange Str. 81  
0211-4910187  
18225 Eberwäldel  
24131 Kesselt  
Lange Str. 81  
03134-215800  
11054 Eisingen  
Luthardstr. 15  
0551-28658  
10551 Berlin  
45329 Eden  
Ollendorfer Str. 44  
030-2962821  
12047 Berlin  
Ossendorfer Str. 13  
030-7128559  
53225 Bonn  
Linnepierstr. 22  
0228-474115

49132 Wapplingen  
Brennstraße 3, 104  
05191-42622  
68159 Mannheim  
Jungbuschstr. 3  
0621-301201  
24118 Kiel  
64538 Neunkirchen  
Hafenstraße 13  
0681-79371  
33000 Wolfenbüttel  
Hafenstraße 13  
05331-81200  
34440 Werlberg  
Lange Str. 81  
0581-37474

27721 Rittenhude  
Rinnstr. 47  
04929-9876  
64678 Schöffelweier  
Kreiselstr. 18  
06821-632163  
29525 Uelzen  
Hafenstraße 13  
0581-79371  
33000 Wolfenbüttel  
Hafenstraße 13  
05331-81200  
34440 Werlberg  
Lange Str. 81  
0581-37474

### Mediatheken & Videos

48555 Bransche  
Karlstraße 22  
0941-45664  
38118 Brunschwäldel  
Hafenstraße 10  
0531-508231  
17133 Gaggau  
Lange Str. 81  
0391-6704  
52525 Hettstedt  
Gartenstr. 25  
04542-4107  
71638 Ludwigsburg  
Schloßstraße 3  
07143-902242

### SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

... nach dem Shop- oder Shoping-System: SOFT & SOUND ENTERTAINMENT

Ahlfeldstraße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 0211-613084 • Fax 0211-613123



Das Gefängnis wird schwer bewacht

### Mission 13: Die Executor

Die Tür vor Ihnen wird automatisch gesprengt, also Vorsicht! Dahinter erwarten Sie die ersten Sturmtruppen, werfen Sie deshalb einige Thermaldetonatoren in den Gang. Über die Plattform hinter der Treppe gelangen Sie zu Ebene 0, gehen nach rechts und folgen dem Weg dieser Ebene. Die leicht erhöhten Plattformen, die den Weg versperren, werden mit den Schaltern an der Seite heruntergefahren. Am Ende gelangt man über eine weitere Plattform hinauf zu Ebene 2.

In der großen Halle ist in der Ecke hinten links ein Raum, in dem wieder Gegenstände zu finden sind. Durch die andere Tür kommt man in einen Raum, in dem das gegenüberliegende Tor nur zu öffnen ist, wenn wir den Schalter im Nebenraum (links um die Ecke) betätigt haben.

Folgen Sie dahinter dem Weg durch die nächsten Räume, bis Sie von der drittnächsten Plattform zu Ebene 4 gefahren werden und in einen Raum mit fünf großen Säulen gelangen. Die Plattform rechts führt Sie nach oben zur ersten Ebene, von wo aus man von einer Plattform zur anderen springt. Haben Sie die fünfte und letzte erreicht, hüpfen Sie zur Tür, die von dort zu sehen ist.

Hinter dem Schott links sind noch einige wichtige Gegenstände, bevor es weiter geradeaus geht. Hier erwarten Sie mindestens drei Dark Trooper der 2. Phase. Setzen Sie den Raketenwerfer, aber bleiben Sie nicht stehen. Am Ende des Raumes (geradeaus) gelangen Sie in den Hangar, wo der gesuchte Frachter lagert. Betätigen Sie den Schalter in dem Raum und die drei Schalter in den zwei folgenden Räumen, wird der Frachter automatisch in Bewegung gesetzt, so daß Sie durch die Tür im letzten Raum in den Frachter gelangen.

### Mission 14: Die Arc Hammer

Öffnen Sie das Schott des Frachters (Ebene 0) und benutzen Sie einen Thermaldetonator gegen die Sturmtruppen. Als nächstes folgen Sie dem Gang und fahren dann mit der Plattform nach unten. Wir nehmen den Weg links herum und sprinten um den Schweißarm oder zerstören ihn. Im folgenden Raum ist ein Schalter, mit dem Sie den Lift nach oben fahren. Nun wieder zurück zur Plattform, mit der wir

mit Thermaldetonatoren von oben aus, bevor Sie nach unten fahren. Wir zerstören den Schweißarm, betreten durch die Tür den Nebenraum und folgen dem Gang bis zum Schalter am Ende. Er öffnet das Tor auf der anderen Seite, das wir zuvor passiert haben.

Stellen Sie sich davor und geben einige Schüsse in den Raum gegenüber ab, um den Dark Trooper der 2. Phase zu locken, der sich dann aufruft. Läßt er sich nicht ködern, so bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zu dem Raum hinüberzuspringen und sich ihm zu stellen. Für den Fall, daß Sie den Sprung nicht schaffen und unten landen: Hier halten sich mehrere Dark Trooper auf. Sie finden dort auch einen Aufzug, der Sie in einen Raum nach oben bringt. Von hier gelangen Sie mit einem Sprung wieder auf den Gang mit dem Schalter.

War der Sprung erfolgreich, folgen Sie dem Gang bis zur Plattform, fahren nach oben, gehen durch bis zur Treppe und betätigen den Schalter daneben. Die Stufen werden so verstellt, daß Sie weiter nach oben gelangen. Da der Raum hinter der Treppe endet, erreichen Sie die nächsten zwei Räume nur durch Springen. Sind beide Sprünge geschafft, befinden Sie sich in einem abgedunkelten Raum. Folgen Sie dem Gang, bis es nur links (geduckt) weitergeht, weil die Tür rechts nach nicht zu öffnen ist. In dem Raum links (Vorsicht: Selbstschußanlage) bringt man die erste Sprengladung an, nachdem der Schalter rechts mit einem Schuß betätigt wurde.

Über die Plattform und einen anschließenden Sprung gelangen Sie wieder zum Gang. Nun ist auch die Tür zum Lift geöffnet, die eben nach verschlossen war. Der Aufzug bringt Sie zu Ebene U1, wo Sie vier Plattformen finden, die abwechselnd nach oben und unten fahren. Springen Sie auf die linke Plattform und laufen dann auf den Vorsprung. Von dort springt man zum Vorsprung auf der anderen Seite und gelangt über die drei Plattformen zum Raum dahinter (Hinter dem ersten Aufzug auf der rechten Seite ist ein Eingang, der zur Presse und einem Extraleben führt).

Im Raum hinter den drei Lifts müssen Sie nach unten springen, zur Plattform gehen und im folgenden Raum geradeaus auf der rechten Seite zum anderen Raum hüpfen. Dort bringt man die zweite Sprengladung an. Sie gehen zurück, springen zum Raum

auf der linken Seite und fahren mit dem Förderband zum ersten Raum. Hier hüpfen Sie auf die andere Seite und fährt mit dem Aufzug hinter der nun geöffneten Tür zu Ebene U2. Nach der nächsten Tür befindet sich ein Raum mit mehreren Förderbändern, den Sie nach rechts bis zum Ende gehen. Springen Sie auf das Band und blicken immer in die Richtung, in die Sie das Förderband transportiert (Vor dem Keil dücken!).

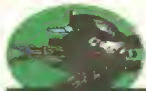
In dem Raum, den man nun erreicht, gibt es ein weiteres Förderband und einen Vorsprung, hinter dessen Tür ein Zimmer mit Gegenständen liegt. Bevor Sie auf das Förderband springen, nehmen Sie das Lasergewehr in die Hände, denn am Ende des Förderbandes müssen Sie den Schalter rechts treffen, um weiterzukommen. Anschließend hinter dem Rechtsknick dücken und Sie sind wieder einen Raum weiter. Folgen Sie dem Korridor bis zum Raum mit dem letzten (und schwierigsten) Förderband. Auf dem Band lautet der korrekte Weg: Rechts-springen-links-springen-springen-dücken-links-dücken. Hüpfen Sie dann auf das andere Förderband und dücken sich noch einmal, nachdem Sie mit der Plattform nach oben gefahren sind. Deaktivieren Sie das Förderband mit dem Schalter in jenem Raum, in dem Sie nun gelandet sind, und laufen das Band zurück bis zur ersten Öffnung auf der rechten Seite. Von dort springen Sie hinunter in den nächsten Raum.

Gehen Sie, bis Sie in den Raum mit den fünf Schaltern gelangen. Den Knäpfen gegenüber ist eine Wand mit einem »Muster«. Sie besteht aus sieben Abschnitten, wovon die mittleren fünf durch die fünf Schalter nach oben bzw. unten bewegt werden. Benutzen Sie die Hebel so, daß das Muster eine durchgezogene Linie ergibt: Schalter 1 (ganz links) dreimal betätigen, Schalter 2 einmal, Schalter 3 dreimal, Schalter 4 dreimal und Schalter 5 fünfmal. Nun ist die Plattform auf der anderen Seite des Ganges, dem Sie eben nach rechts gefolgt sind, zugänglich.

Am Ende des Gangs schalten Sie den Dark Trooper (Phase 1) aus und legen die dritte Sprengladung wie die erste. Danach erreichen Sie hinter der Tür den Aufzug, der Sie zu Ebene U3 bringt. Hinter dem Aufzug ist eine große Halle mit drei Toren rechts und zwei links. Hinter dem ersten rechten Tor steht ein Dark Trooper (Phase 2) oben am Fenster, genauso auch im letzten Raum auf der linken Seite.

Nachdem die beiden in ihre Einzelteile zerlegt wurden, wartet noch ein Dark Trooper im letzten Raum rechts, der sich allerdings erst zeigt, wenn man mit der Plattform im Raum wieder nach oben fahren will. Erst wenn auch der letzte Dark Trooper vernichtet wurde, ist das Tor zum Hangar zugänglich und Sie treten die Flucht in einem imperialen Shuttle an. (fs)





## Programmierer-Tips zu »Prototype«

# PROTOTIPS

**Die Aliens in Neas »Prototype« kennen kein Erbarmen. Mit der richtigen Taktik sollten Sie wenig Probleme beim Geballer haben.**

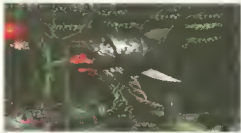
**W**er kennt die Tricks der Aliens in »Prototype« besser als die Programmierer? Niki Laber von Neo packt aus und beschreibt, wie Sie die hiesigen Gegner bezwingen.

### Krater-Level

Erstes Problem für unser Raumschiff sind zwei Gegner mit grünen, langen Fangarmen. Die Tentakel greifen immer dann nach dem Schiff, wenn wir uns auf der gleichen Höhe wie die Gegner befinden. Daher ist es am besten, wenn Sie sich zu Beginn am linken oberen Bildschirm befinden und den Superschuss aktiviert haben. Bevor der Gegner zuschlägt, fliegen Sie in die linke untere Ecke und warten, bis der Gegner ebenfalls nach unten kommt. Nun fliegen Sie wieder nach links oben und schießen gleichzeitig auf die beiden Raumschiffe.



Diese Gegner bekämpfen Sie am besten mit Raketen



Der Multischuß hilft bei salch dicken Brocken hervorrangend



Die Kanone zerstören Sie mit Raketen

Am Ende des Kraterlevels kommt uns ein rates Gebilde mit Zangen entgegen, das mit zwei gezielten Schüssen auf uns feuert. Gegen dieses Monster gewinnt man am einfachsten, wenn der Multischuß bzw. die Superwumme aktiviert ist und man sich in der Mitte des Bildschirms befindet. Nach einiger Zeit beginnt der Gegner, sich um Ihr Schiff zu drehen. Dies läßt sich daran erkennen, daß er sich kurz vorher ein Stück nach hinten zurückzieht. Manchmal verharret er auf der linken Seite und schießt uns in den Rücken, so daß wir ihn am besten mit dem voll ausgebauten Multischuß oder den Lenkraketen bekämpfen.

### Wald-Level

Viele Gegner kommen nun auch von links, so daß Sie nach Möglichkeit alle Waffen (vor allem den Multischuß) ausgebaut haben sollten, wenn Sie den Level beginnen. Die ersten Aliens sehen aus wie rote, ballähnliche Gebilde, die sich immer wieder aufplustern, um anschließend einen langen Feuerstrahl abzugeben. Am besten platziert man sich in dieser Situation in der linken unteren Ecke und beschießt sie mit der vierten Waffe, den selbstlenkenden Raketen. Am Ende des Levels kommt ein großes, graues Gebilde mit Zangen an der Vorderseite. Am wichtigsten bei diesem Gegner ist, daß alle Waffen komplett ausgebaut sind, denn sonst werden Sie diese Kreatur kaum bezwingen. Zu Beginn sollte man die erste Waffe aktivieren, um den Gegner zu beschließen, bis dieser sich nach rechts bewegt und dort seine Stellung einnimmt. Dann heißt es schnell reagieren.

Sie müssen den Schüssen des Gegners folgendermaßen ausweichen: Man bewegt das Raumschiff auf der linken Seite immer zwischen den Schüssen auf und ab, jedoch nicht ganz nach oben, sondern nur bis zur Mitte, denn der Gegner dreht sich nach einiger Zeit. Das bedeutet, daß man sich nicht allzu weit oben mit dem Schiff behindern sollte. Wenn er sich dreht, bewegt man das Raumschiff nach unten und anschließend nach rechts. Nun muß man den Schüssen solange ausweichen, bis sich der Gegner wieder auf die rechte Seite gedreht hat. Während dieser Zeit verwendet man am besten die Raketen. Zwischendurch sollten Sie die Smartbombs einsetzen, da sie dem Endgegner erheblichen Schaden zufügen.



Der Endgegner im Krater-Level dreht sich plötzlich um Ihr Schiff

### Techno-Level

Es kommen hier einige kleine Gegner vor, die sich plötzlich in riesige Kanonen verwandeln. Hier ist ratlos, die Superwumme zu verwenden.

In diesem Level gibt es an drei Stellen Mittelgegner. Zuerst handelt es sich nur um ein großes Vehikel, das am unteren Bildschirmrand fährt. Später erhält es Unterstützung durch Gegner, die sich darüber befinden. Ein wirksames Mittel gegen das Fahrzeug am unteren Rand ist die Fockel, die Gegner aber werden mittels Multischuß oder Raketen erledigt.

Der Endgegner ist eine Riesenkanone, die sich immer in die Richtung dreht, wo sich unser Schiff befindet. Fliegen Sie am oberen Bildrand von links nach rechts und feuern gleichzeitig mit Lenkraketen. Doch Vorsicht: Man sollte sich nie zulange direkt über der Kanone aufhalten, da sie sonst hochschnellt und das Raumschiff zerquetscht!

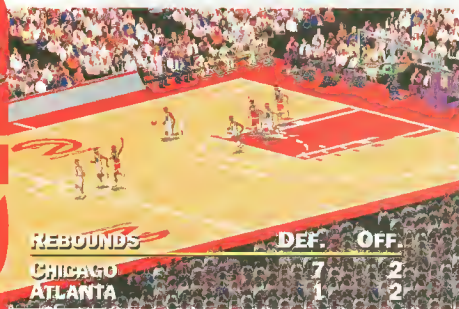
### Lava-Level

Auch dieser Level hat drei Mittelgegner. Zuerst erscheint ein riesiges Alien, das nach einiger Zeit aus vollen Röhren zu feuern beginnt – spätestens ab diesem Zeitpunkt sollte man sich aus der Schußlinie begeben haben. Auch hier sind der Multischuß und die Lenkraketen sehr effektiv. Beim zweiten und dritten Mittelgegner erscheint jeweils ein Alien mehr, so daß Sie beim dritten Mittelgegner sollte drei Angreifer vor sich haben – eine Smartbomb ist sehr zu empfehlen. Der Obergegner des Lavalevels ist der schwierigste Feind im gesamten Spiel. Er verfügt über eine gewaltige Panzerung und drei riesige Zangen, mit denen er nach unserem Raumschiff schnappt, sobald es in Reichweite ist. Als erstes sollten Sie ihn mit drei Smartbombs schwächen und dann mit dem Multischuß oder der Superwumme frontal bekämpfen.

### Speed-Level

Ausweichen heißt die Devise im Speed-Level, und das so schnell wie möglich! Haben Sie eine ausgebaut Waffe aktiviert, verlieren Sie bei einer Kollision nur die Ausbaustufe der aktiven Waffe und nicht das Leben. (fs)

# KLEIN & FEIN



Mit unseren Tips werden Sie NBA-Champion

## NBA Live '95

Selbst wenn Sie nicht über zwei Meter groß sind, haben Sie dank der Tips von Dirk Witteck und Marius Wessel beste Chancen, mit Electronic Arts' »NBA Live '95« der Champion zu werden. Vor allem sollten Sie versuchen, die Defense zu stärken. Klicken Sie nicht wild zwischen den ballführenden Gegnern herum, sondern positionieren Sie einen Center oder Power Forward unter dem Korb. Falls mal ein Gegner durchkommt, gehen Sie einen oder zwei Schritte vor und fangen ihn ab. So werden leichte Körbe verhindert, der Gegner muß aus größerer Entfernung werfen und man kann mit dem Spieler unter dem Korb auch blocken und rebounden. Hat der Kantrahent sehr gute Distanzschützen, ordnet man diesen einen großen Center als Gegenspieler zu, der so häufig die Drei-Punkte-Würfe abfängt.

In der Offensive führt der Point Guard den Ball langsam über das ganz Spielfeld, gibt an der Drei-Punkte-Linie kräftig Gas und versucht einen Korbleger. Alternativ ziehen Sie mit ihm die Aufmerksamkeits der Abwehr auf sich und passen den freistehenden Shooting Guard an, der einen Drei-Punkte-Wurf versucht. Schnelle Pässe hin und her verwirren nach einiger Zeit die Abwehr, so daß Sie einen freistehenden Teamkollegen anspielen können, der dann einen Dunk versucht.

Wenn Sie in der Abwehr einen Ball gewinnen, läuft der ballführende Spieler geradeaus in eine Richtung und paßt auf den nachrückenden Kollegen, der mutterseelenallein den Korb verwandelt. Außerdem sollten Sie auf »heiße« Spieler wie zum Beispiel Reggie Miller achten, die schon ein oder zwei Drei-Punkte-

Würfe versenkt haben. Mit diesen gelingen Ihnen locker fünf oder sechs Dreier in Folge und ein schlechtes Spiel kippt noch. Um dem Gegner Einwürfe abzunehmen, stellen Sie einen Spieler bei Seiteneinwürfen ganz dicht vor den einwerfenden Basketballer des Gegners. Meistens überschreitet dieser dann die Einwurfzeit oder er paßt Ihren Spieler an.

## Highway Hunter

Zum Shoreware-Spiel »Highway Hunter« hat Christian Semturs folgende Cheats herausgefunden. Die als Parameter beim Programmstart eingeben müssen: »START.EXE BEER« gibt Ihnen unendlich viel Energie, »START.EXE FREE« unendlich viel Munition und mit »START.EXE L#<« springen Sie direkt in einen beliebigen Level. Tippen Sie statt des »<« einfach die Zahl der gewünschten Spielstufe ein.

## Aces of the Deep

Bei großen, schwer gesicherten Geleitzügen empfiehlt Christian Heigl, anstatt die Eskortenzu zerstören, eine andere Taktik zu verwenden, da man sonst alle Tarpedos verpulvert. Besser ist es, bei Nacht die Eskortenkette zu durchbrechen und aufgetaucht mitten in den Geleitzug zu fahren. Die Eskortenzüge weigern sich strikt, in den Zug selbst zu fahren, sofern sie das U-Boot nicht schon beim Durchbruch entdeckt haben. Sie müssen auf jeden Fall schnell handeln, da sich die Eskortenzüge auf die erste Detonation konzentrieren werden. Lassen Sie das erste Wrack Wrack sein und fah-



Keine Angst vor Eskortenzügen - die lassen sich austricksen

ren ans andere Ende des Zuges, um dort wieder den größten Poit zu versenken. Nach getaner Arbeit flüchten Sie quer durch den Zug oder gehen in Schleichfahrt auf Zick-Zack Kurs, falls Sie wirklich angepeilt werden.

## Transport Tycoon

Wenn Sie noch nicht genug von diesen Tricks haben, sollten Sie bei »Transport Tycoon« folgenden Tip von Tobias Neumann versuchen. Bauen Sie ein Depot ganz nah an eine Straße und legen Sie die Schienen so darüber, daß die Strecke gleich nach der Straße wieder endet. Jetzt halten Sie den Zug (es muß eine Doppel-Lok sein!) so knapp vor der Straße an, daß die Signale rot blinken. Wenn ein gegnerisches Fahrzeug kommt und anhält, lassen Sie den Zug weiterfahren. Da die Strecke so kurz ist, wendet er und zerstört das Auto. Maralische Skrupel dürfen Sie allerdings nicht haben, da solche Unfälle naturgemäß nicht ohne Verluste ausgehen.

## Aladdin



Wir helfen über die schwierigsten Stellen in Aladdin hinweg

Einige gemeine Stellen in »Aladdin« stellen so manchen Spieler vor Probleme. Werner Wäßner zeigt den Weg zu einem gut versteckten Extraleben im Kerker des Sultans. Spielen Sie den Level bis zur dritten Vase, wo eine Stufe zu sehen ist, über der ein Herz schwebt. Springen Sie auf diese Stufe und laufen dort entlang, bis Aladdin an dem Holzbalken, auf dem die nächste liegt, vorbeilaufen und herunterfällt. Wenn Sie hier noch links laufen, wartet hinter der nächsten Säule ein Aladdin-Kopf.

Ein weiteres Problem ist die Höhle der Wunder, in der man nicht ohne weiteres über das Wasserbecken drüberspringen kann. Gehen Sie bis zur ersten Stachelgruppe am Boden und schießen von dort mit vier Äpfeln die Statue mit dem Diamanten kaputt. Wenn Sie nun vor dem Becken stehen, sehen Sie in der Mitte plötzlich einen Stein, der Ihnen hilft, das Wasser zu überqueren. Zuletzt noch ein Tip, um im Sultansposten den Käfig von Abu zu öffnen: Springen Sie von links gegen den Käfig und schlagen ihn mit dem Schwert auf. (fs)

# TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten.

Tips und Tricks rund um den PC

## Plattenspaß im RAM

Ich besitze einen Computer mit 16 MByte RAM. Wie kann ich ein komplettes Spiel, das zum Beispiel 5 MByte auf der Festplatte belegt, sa in den Speicher laden, daß nicht jeder Level von der lahmten Festplatte nachgeladen werden muß?

(Dirk Friebe, Rasengarten)

Um eine derartig rasante, virtuelle Festplatte im RAM einzurichten, benutzen Sie den Treiber »RAMDRIVE.SYS«, der Ihnen von DOS zur Verfügung gestellt wird (in früheren DOS-Versionen »VDRIVE.SYS«). Ergänzen Sie die CONFIG.SYS mit dem Befehl »DEVICE=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 8192 /E«, um eine 8 MByte RAM-Disk im Erweiterungsspeicher anzulegen (»HIMEM.SYS« sollte also geladen sein. Weitere Infos erhalten Sie, wenn Sie »HELP RAMDRIVE.SYS« eingeben). DOS legt ein logisches Laufwerk an, in welches Sie die Spieldateien ganz normal hineinkopieren und starten können. Aber Achtung: Nach Ausschalten des PCs gehen natürlich sämtliche Daten der RAM-Disk verloren, also auch etwaige dort gespeicherte Spielstände.

## Pixeltschnee

Wenn ich bestimmte Spiele starte, bleiben bei meinem VLB-PC ab und zu ein paar Pixel auf dem Bildschirm »hängen« oder sie werden in der falschen Farbe angezeigt. Bei meinem Freund passiert so etwas nicht. (- diverse Leser -)



Ische Farben bei Spielen sind ein häufiges gerrnis. Meistens hilft es, auf dem Local Bus einen »Waitstate« einzulegen.

Derartige Grafikprobleme, die nur vereinzelt auftreten, hängen in den meisten Fällen mit einem Problem im Zusammenspiel Vesa Local Bus – Grafikkarte zusammen. Überprüfen Sie, ob Ihr VLB mit 40 (oder gar mehr) MHz läuft. Dann muß bei

einigen Grafikadaptern per Jumper ein zusätzlicher Waitstate eingestellt werden, damit diese den hohen Takt vertragen. Einige Motherboards bieten ebenso die Möglichkeit, auf dem VLB jumpermäßig einen Extra-Wartezyklus einzulegen. Manchmal kann die Grafikkarte jedoch auch schon bei einem normalen Takt von 33 MHz aus dem Tritt kommen. Hier hilft einfaches Ausprobieren – sind die Pixelprobleme verschwunden, sollten Sie die Einstellung belassen, da die Geschwindigkeitsverluste durch den Waitstate normalerweise kaum spürbar sind.

## Dem DX4 mehr Beine machen

Ich habe schon mehrfach gehört, daß man einen DX4-Pro-

zessor von Intel nicht nur mit Taktverdreifachung betreiben kann, sondern den Takt auch auf das 2,5-fache anheben darf. Damit könnte man sein System mit 40 MHz betreiben, während der Prozessor weiterhin mit 100 MHz läuft. Also habe ich den Takt erhöht – aber jetzt besitze ich einen 120 MHz-

PC. Schnell ist das Ganze ja, aber ist das für den Prozessor gefährlich?  
(Thomas Eule, Jessen)

Intel hat in seinen DX4 tatsächlich die Möglichkeit eingebaut, den Chip von außen mit 33, 40 oder 50 MHz zu betreiben. Allerdings schaltet der Chip nicht automatisch den Taktvervielfacher um. Vielmehr muß es auf der Platine Ihres PCs einen Schalter oder Jumper geben, mit dem Sie den Taktvervielfacher einstellen (2x, 2,5x, 3x). Wenn es keinen solchen Schalter gibt, läuft der DX4 grundsätzlich mit der dreifachen Geschwindigkeit. Diesen Schalter können Sie auch nicht nachrüsten – wenn er bei Ihrem PC fehlt, hilft nur der komplette Austausch der Hauptplatine gegen eine mit entsprechendem Schalter.

Den DX4 mit 3 x 40 (also 120 MHz) zu betreiben ist ziemlich gefährlich; der Prozessor wird in jedem Fall heißer, als vorgesehen, und kann deswegen durchaus den Hitzetod sterben. Wir würden Ihnen in jedem Fall empfehlen, die Taktrate wieder auf 33 MHz zu senken.

## Wer hat das RAM geklaut?

Ich besitze einen PC mit 4 MByte RAM. Beim Starten des Rechners und wenn ich den Befehl »MEM« eingebe, bekomme ich aber nur 3712 KByte angezeigt, anstatt 4096 KByte. Deswegen laufen manche Spiele, die exakt 4 MByte RAM benötigen, bei mir nicht. Hat mein Rechner tatsächlich zuwenig RAM eingebaut oder waran liegt es?

(Jahannes Gruß, Stadtfeldrand)

Die 384 KByte Differenz, die Sie feststellen, sind genau der Speicher zwischen der 640 KByte-Grenze und dem Ende des ersten Megabytes (1024 KByte). Dieser Speicher ist nämlich normalerweise nicht nutzbar, da er beispielsweise von Adapterkarten belegt wird. Moderne Boards »verlegen« (relazieren) deswegen dieses RAM an eine andere Stelle über der 1 MByte-Grenze, wo es angesprochen werden kann. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dorthinein das »Shadow-RAM« zu legen (64 KByte PC-BIOS + 64 KByte VGA-BIOS=128 KByte) und den Rest einfach brachliegen zu lassen. Kombinationen sind ebenso möglich, also zum Beispiel: 256 KByte relaziert und 128 KByte Shadow-RAM ergeben 3968 KByte (3712+256) nutzbares RAM. Bei Ihrem Board hat der Hersteller also entweder aus Kostengründen auf die Relazierung verzichtet oder sie ist im Setup deaktiviert. Auf jeden Fall besitzt Ihr Rechner Hardware-seitig garantiert 4 MByte RAM, der Rest

ist also lediglich nicht ansprechbar. Bitte lesen Sie in der Anleitung des PCs nach, ab Sie dieses RAM wieder reaktivieren können. Dieser Speicherbereich fehlt allerdings bei den meisten PCs; Spiele, die »4 MByte RAM« verlangen sollten deswegen auch mit den 3712 KByte noch laufen, wenn sie von einer Bootdisk aus gestartet werden.

## Das Ende der Fummelei

Da ich mir als leidenschaftlicher Spieler oft neue Spiele installiere, kommt es vor, daß ich mir eine Bootdiskette erstellen oder an vorhandenen herumändern muß. Meistens scheitert es daran, daß ein oder zwei Programme in der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT zuviel sind. Ich möchte mir keine komplizierte Multi-Konfigurations-CONFIG.SYS aufhalsen, hätte aber gerne die Möglichkeit, zu Testzwecken gelegentlich die eine oder andere Datei »auszulassen«.

(Stefan Gerhard, Mainz)

Alle neueren DOS-Versionen von Microsoft unterstützen folgenden Trick: Drücken Sie vor dem Laden der CONFIG.SYS, also während des Boot-Vorgangs die Taste »F5«, so werden die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT komplett umgangen. Weniger brachial funktioniert die Taste »F8«. Wird sie gedrückt, so fragt DOS nach jeder CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Zeile nach, ob sie ausgeführt werden soll.

## Wo ist der Interrupt?

Ich habe mir vor kurzem einen Pentium 90 Rechner mit PCI-Bus und Netzwerkkarte zugelegt. Jetzt wüßte ich gern, welchen Interrupt die Karte belegt, damit da keine Probleme auftreten können. Leider habe ich auf der PCI-Netzwerkkarte keinen einzigen Jumper gefunden, der darüber Auskunft gibt.

(Jürgen Behrens, Bad Salzmünster)

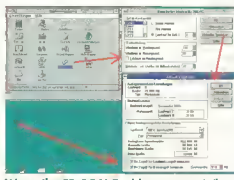
Es gibt beim Interrupt-Handling des ISA- und des PCI-Busses einen grovierenden, prinzipiellen Unterschied. Beim ISA-Bus ist auf jedem Steckplatz grundsätzlich jeder Interrupt verfügbar. Deswegen muß er auf den Karten per Jumper eingestellt werden, wobei man selber darauf achten muß, daß es keine Interrupt-Konflikte durch Doppelbelegung gibt. Beim PCI-Bus ist das anders: Da wird jedem Steckplatz – etwa im BIOS-Setup – ein Interrupt zugeordnet. Die Karten stellen sich dann selbständig auf die entsprechende Einstellung ein – Plug & Play läßt grüßen. Dadurch gibt es auf PCI-Karten nichts mehr, was konfiguriert werden muß. Vielmehr werden die Einstellungen durch das Motherboard vorgenommen. Allerdings gibt es folgendes bei PCI/ISA-Gemisch-Systemen zu beachten: Ein Interrupt, der einem PCI-Slot zugeordnet wurde, ist natürlich systemweit, also auch auf dem ISA-Bus nicht mehr verfügbar. Auf jeden Fall muß-

ten Sie eine Auskunft über den verwendeten Interrupt erhalten, wenn Sie in den Setup-Einstellungen unter dem Punkt »PCI-Bus-Konfiguration« nachsehen.

## Kein CD-ROM unter Windows

Ich bin stolzer Besitzer eines IDE-CD-ROM-Laufwerks, welches unter DOS auch tadellos funktioniert. Sobald ich aber Windows starten will, gibt es Fehlermeldungen wie »Nicht genug Speicherplatz um Windows im erweiterten Modus für 386er zu starten«. Wenn ich den CD-ROM-Treiber aus der CONFIG.SYS entferne, geht alles fehlerlos. Wie kriege ich nun CD und Windows gemeinsam hin?

(Christian Westerhave, per CampusServe)



Wenn Ihr CD-ROM Probleme unter Windows macht, sollten Sie den 32-Bit-Zugriff von Windows abschalten.

de Treiber-Updates an. Wenn Sie keinen Update für Ihr Laufwerk finden können, müssen Sie unter Windows in der »Systemsteuerung« unter »386er erweitert« den 32-Bit-Zugriff für Laufwerke und Dateien abschalten.

## Wilde Orchideen

Aufgrund Eures Tests habe ich mir den Orchid Wavebooster für meine SB16 zugelegt. Leider funktioniert weder die Windows-, noch die DOS-Software.

(Christian Neise, per Internet)

Hier schloßen gleich drei Probleme auf einmal zu: Zum einen hat Creative Labs vor kurzem die Daten des Waveblaster-Steckers geändert; deswegen kann die DOS-Software den Booster nicht finden; Orchid programmierte zu Redaktions-schluß noch um das Problem herum.

Zweitens hot der »MPU-401«-Treiber unter Windows Probleme mit dem MIDI-Interface auf dem SB16. Bitte benutzen Sie im MIDI-Mapper nicht den MPU-Treiber, sondern den »SB16 MIDI Out« Treiber. Zum dritten hat Orchid in der Windows-Software eine Datei namens »SPIN.VBX« vergessen. Diese ist bei vielen Windows-Installationen vorhanden, da sie von diversen Shareware-Programmen auf die Festplatte kopiert wird. Die Datei ist aus verschiedenen Mailboxen oborfbar.

(mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Nase? Verlegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag  
Redaktion PC Player  
»Technik-Treff«  
Gruber Str. 46 a  
85586 Poing  
Oder per E-Mail:  
treff@pcplayer.mhs.campusserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Rat-schläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.





**Sie wallen Ihre Meinung über PC Player las- werden ader sich zu allgemeinen Computerthe- men äußern?**

**Wenden Sie sich ver- trauensvall an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing.**

### Malus wg. Hardware-Frust?

Wenn ich mir ein Spiel kaufe, lege ich dabei großen Wert darauf, daß es bei einem Test in Eurem Magazin gut abschn- det. Doch bei »Wing Commander 3« kann ich eure Eupho- rie nicht verstehen. Für sich betrachtet mag es zwar ein Super- spiel sein, müßte aber auf Grund der Hardware-Anfor- derungen obgewertet werden.

(Harald Lettenbichler, Niederbreitenbach)

Wir können Deinen Ärger gut nachvollziehen, aber die Wer- tungspolitik von PC Player ist eindeutig: Preis und Hardware- Anforderungen haben keinen Einfluß auf die Gesamtwertung – es zählt alleine der Spielspaß. Daß einzelne Titel auf klei- nen Systemen onstrengend werden können, bringen wir bei unseren technischen Informationen rüber. Außerdem wör's unfair den High-End-Usern gegenüber: Wie sollte man noch ouseinanderhalten, zu welchem Anteil die Hardware-Anfor- derungen die Gesamtwertung beeinflussen? Aus diesen Grün- den wird es bei uns keine Abwertungen wegen dem Tech- nikprotz-Syndrom geben.

### Bericht aus Paing

Ich möchte mich für Eure wirklich neutrale und objektive Berichterstattung bedanken. Denn in meinem letzten Leser- brief hatte ich das Werbeangebot von Software 2000 mit dem Buch und dem Editor zum »Bundesligo Manager Hottrick« angesprochen, doch schon in Ausgabe Nr. 4/95 hobt Ihr das Teil »zerrissen« und Euer Beispiel mit dem Auto trifft voll ins Schwarze. Ich für meine Person werde, als registrierter Anwen- der, Euren Rat befolgen und Software 2000 direkt wegen eines Updates onschreiben. (Michael Vässing, Bachum)

Donke fürs Lob! Ein solches Feedback spornit natürlich on.

### Abgezackt

Ich schreibe meinen zweiten Leserbrief, weil ich mich irgend- wie abgezackt fühle von der Spieleindustrie. Meiner Meinung noch werden von den Firmen ziemlich unlogische Gründe genannt, um die Preise auf dem Niveau von jetzt zu halten

bzw. noch weiter anzuheben. Schauen wir mal drei Jahre zurück: Ein Spiel z.B. von Microprase kostete in einem eher billigen Ladengeschäft ca. 80 Mark. Damals hat die Industrie gesagt, daß die Preise so »hoch« bleiben müssen wegen der vielen Raubkopien. Heutzutage kostet eine Neuveröffent- lichung von Microprase in einem Geschäft öhnllicher Preis- kategorie mindestens 100 Mark und wird normalerweise auf CD ausgeliefert. Tenor der Industrie: »Tjo, die harrenden Entwicklungskosten...«.

Was ich irgendwie nicht rafte: Die Entwicklungskosten – obwohl sie gestiegen sind – verteilen sich auf viel mehr ver- kaufte Einheiten, weil aufgrund der CD dem Raubkopieren weitgehend der Riegel vorgeschoben ist. Deshalb sollte der Preis eher sinken als steigen. Eine CD ist nun mal um einiges billiger als z.B. acht HD-Disks und geht auf dem Lieferweg so gut wie nie kaputt.

Nachmals zum Thema »abzacken«: In diesen Tagen erscheint »X-COM – Terror from the Deep«. Die Preview-Berichte bzw. die Bilder, die ich bisher gesehen habe, sprechen eine ein- deutige Sprache: »X-COM« ist eine marginal verbesserte Ver- sion von »UFO« mit neuen Grafiken und wenigen Designän- derungen, basierend auf einer fast unveränderten Engine (so weit ich es den Presseberichten entnehmen konnte). Natürlich wird der Preis auf dem üblichen hohen Niveau liegen, obwohl man sicher nicht von großen Entwicklungskosten sprechen kann! Da würde ich mich als Käufer wieder abgezackt fühlen, obwohl UFO bzw. X-COM im Prinzip ein tol- les Spiel ist.

In einigen Fällen ist mir schon klar, worum die Hersteller von den hohen Entwicklungskosten sprechen: »Mechwarrior 2«, »Stonekeep« und viele andere Titel leiden unter jahre- langen Verzögerungen wegen loschem Projektmanagement. Die Folge sind wohnsinnige Kosten, die dann dem Käufer aufgebürdet werden (...hoffentlich werden die Spiele dann wenigstens gut). Sorry wegen meiner teilweise krossen Kritik, aber so viel Geld habe ich auch nicht, daß es für mich keinen Unterschied machen würde, ob ich nun 90 oder 120 Mark auf den Tisch lege.

Lob on die Redaktion für die kompetente Berichterstattung einerseits, und daß Ihr Euch nicht von der Industrie in Bezug auf die Wertungen beeinflussen lößt.

(Markus Busald, busald@inka.arg.chemie.tu-münchen.de)



**Voller Preis für einen Aufuß? Die Ähnlichkeiten von UFO (links) zu X-COM (rechts) ärgern Markus Busald.**

Im Fall von X-COM können wir Dir mittlerweile Recht geben (siehe Test in PC Player 5/95). Solange die Spielefirmen nicht offen auf den Tisch legen, wieviel welches Programm genau kostet, toppen wir mit allen Kosten-Mutmaßungen auf unbe- kanntem Terroin. Scharfsinnig sind Deine Analysen auf jeden Fall; wir haben es deshalb auch nicht übers Herz gebracht,



diesen langen E-Mail-Leserbrief zu kürzen.

## Untergang des Abendlandes

Bis jetzt hielt ich die PC Player immer für das einzig vernünftige Magazin auf dem weiten Markt der Spielezeitschriften, doch was muß ich in der Ausgabe 4/95 lesen? Jetzt seid auch Ihr auf dem »Software-für-abseitige-Wichser«-Zug aufgesprungen und testet mit professioneller Gleichgültigkeit auch Sex-CD-ROMs (Die Tatsache, daß die Testerin weiblich ist, reißt nix raus.). Wäre es nicht schön, wenn es wenigstens ein Magazin gäbe, daß sich nicht an die Anzeigenkunden verkauft und diesen frauenfeindlichen und in aller Regel auch noch teuren, mies programmierten Schund boykottiert, anstatt ihn weiter hoffähig zu machen?

(Gunnar Lott, Göttingen)

Sinn und Zweck des Artikels war keinesfalls die Labeshymne auf die Wunderwelt der CD-ROM-Pornographie, sondern eine distanzierte Betrachtung dieses Marktsegments, das sich nun mal nicht leugnen läßt. Es würde uns betrüben, wenn der angestrebte Charakter des Beitrags nicht bei jedem Leser entsprechend rübergekommen wäre. Die große Aufregtheit ob einer solchen Reportage scheint uns überzogen: Über Gewalt in PC-Software regt sich kein Aas mehr auf, aber beim Sex werden gleich fundamentalistische Gefühle geweckt. Übrigens verkaufen wir uns nicht, sondern jagen nach mal Umsatz durch den Schornstein: Es gab bereits mehrere Fälle von Anzeigen für Erotik-Programme, deren Abdruck wir abgelehnt haben.

## Frosch & Flipper

Bevor ich zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens komme, möchte ich meine allgemeine Meinung zu Eurer Zeitung los werden. Es ist bedauerlich, daß oft zwischen den ansonsten guten und fundierten Testberichten immer wieder boshafte Bemerkungen zu anderen Computersystemen fallen. Schade, daß Ihr Euch dieser Hetzerei vor allem gegenüber dem Amiga anschließt, leider sind Eure Seitenhiebe oft unberechtigt und unobjektiv. Mir fällt da gerade Euer Bericht zu »Super Frog« und Umsetzungen von Team 17 ein. Könnt Ihr mir soweit folgen, daß es auch Computerbesitzer gibt, die nach acht Stunden Arbeit und weiterer Hausarbeit mit derart

unkomplizierten Spielen zufrieden sind und mit dieser »angestaubten Amiga-Umsetzung« durchaus leben können?

Bis jetzt konnte ich Euren Tests weitgehend zustimmen und bin auch beim Kauf ganz gut gefahren, wenn ich mich dabei auf Eure Meinungen verlassen habe. Zum Testbericht »Psycho Pinball« leuchtet mir aber folgendes nicht so ganz ein: Wieso bekommt Psycho Pinball trotz euphorischem Testbericht »nur« 81 Prozent?

Und einen Test zur CD-ROM »Pinball Fantasies Deluxe« vermisse ich sowieso in Ausgabe 4/95. Ausrede »noch

nicht erschienen« gilt nicht, ich habe mir die CD bereits vor zwei Wochen gekauft.

(Sabine Schramm, Berlin)

Wir haben absolut nichts gegen niedliche, unkomplizierte Jump-and-Runs, wie die guten Wertungen für »König der Löwen« oder »Cool Spot« gezeigt haben. Superfrog ist nicht nur technisch etwas düffrig; im Vergleich zu den genannten Mitbewerbern fällt es auch spielerisch ab. Psycho Pinball erhielt – nach unseren Maßstäben – eine sehr hohe Wertung. Ein bißchen Spielraum mußte aber sein; ein Editor hätte das Programm beispielsweise weiter aufgewertet. Daß wir Pinball Fantasies Deluxe erst in Ausgabe 5/95 rezensierten, lag am späten Eintreffen des Testmusters. Während Code Masters in der Lage ist, die Presse mit feinen Vorab-CDs zu versorgen, erfolgte bei Pinball Fantasies Deluxe die Testmusterausendung erst nach der Veröffentlichung. Und knapp drei Wochen Vorlauf zwischen Deadline und Erscheinen des Heftes lassen sich beim besten Willen nicht vermeiden (layouts, drucken, an die Kioske bringen...).

Abschließend noch eine kleine Lebensweisheit aus der Redaktion: Die mimosigsten Mitglieder des Menschengeschlechts sind a) Vertreter der Spieleindustrie (»Warum kriegt mein Programm keine 99 Prozent?«) und Computerbesitzer im allgemeinen. Die kleinste Frotzelei, der gutmütigste Seitenhieb genügt, um heilige Kriege anzuzetteln. Natürlich schonen wir bei unseren Lästereien auch Hardware-Plattformen jeglicher Art nicht, aber nehmt doch solche Spaßchen nicht zu ernst. Jörg Langer managt seine Postspiele immer noch auf dem Amiga und der Lenhardt hegt und pflegt seine Videospiele-Sammlung; System-blind sind wir also nicht.

## Vierer-Bewältigung

Zur Ausgabe 4/95: Die CD hatte ein paar Wiederholungen drauf, ist aber alles in allem wieder gut gelungen, da das »Tubes«-Demo sehr schön ist. Die Hardware-Ecke im Heft könnte noch ausgebaut werden, vielleicht durch Kürzung der Messeberichte. Der Pentium-Overdrive-Bericht war schon lange fällig und ist gut gelungen – schreibt bitte weiter, sobald der 33/83-MHz-Overdrive auf dem Markt ist. Sehr gut waren auch die gelben Seiten, bisher gibt es keine (Spiele-)Zeitung, die auf diese Idee kam. Doch neben all dem Lob nun etwas Kritik: Wie oben schon erwähnt, sind die Messeberichte zu lang, ebenso die Preview-Ecke. Es langt doch, wenn das Spiel dann angesprochen wird, wenn es wirklich zu kaufen ist.

(Michael Hartmann, hartmann@arganik.uni-erlangen.de)

Im Prinzip geben wir Dir recht: Es macht wenig Sinn, viel Platz für unkritische Vorabberichte über Spiele rauszupusten und dann nur mickrige Tests abzuliefern. Hier und da eine Preview bei besonders interessanten Produkten werden wir uns nicht verkneifen können, aber den Tests gilt die absolute Priorität. Unsere Messeberichte sind zwar recht lang, aber dafür können wir unsere Leser über Dutzende von neuen Produkten und Trends informieren. So oft gibt's diese Monster aus Nicht: Pro Jahr 2 x England, 2 x USA, finito.



Psycho Pinball: Mit 81 noch unterbewertet?

## ◆ I LOVE LA

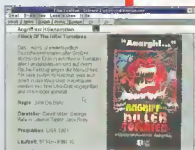
Die Sommer CES ist tot, es lebe die **E3**! Diese neue Supermesse für Computerspiele findet im Mai in Los Angeles statt. Unser Show-report in der nächsten PC Player enthüllt, welche Top-Produkte die großen US-Firmen fürs Weihnachtsgeschäft 95/96 entwickeln.

## ◆ HOFFENTLICH ALLIANZ-VERSICHERT

Im Tips-Teil werden sich wieder reichlich Komplettlösungen und Cheats versammeln. Besonderes Augenmerk gilt unserem Strategie-Guide zu **Jagged Alliance**, eine Eigenentwicklung des großen Redaktionsstrategen Jörg »Mehr Spice!« Longer.

## ◆ KENNEN SIE KINO?

Das neue **Filmlexikon** von Rospaull ist in mehrere CD-ROMs unterteilt und komplett in Deutsch gehalten. Aber hat es gegen das Referenzprogramm Cinemania den Hauch einer Chance? Unser Software-Test nimmt den Herausforderer unter die Lupe.



## ► DIE MUTTER ALLER KARTEN

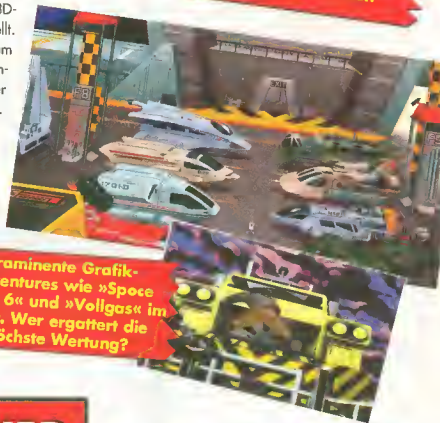
Mit der neuen Grafikkarte **Millennium** will Matrox einigen Wirbel verursachen. Der Alleskönner verspricht optimales Tempo für DOS-Spiele, Windows-Beschleunigung und vor allem einen 3D-Spezialmodus, der hochauflösend 65.000 Farben gleichzeitig darstellt. Der ganze Spoß soll deutlich unter 1000 Mark kosten – zu schön, um wahr zu sein? Für die nächste Ausgabe erwarten wir ein Seriennestmuster, um zu überprüfen, was die Matrox Millennium in der Spiele-Proxi wirklich bringt.



Matrox könnte mit der »Millennium« gute Karten haben

## ► VOLLGAS FÜR ROGER WILCO

Von wegen »Sammerloch«: Mindestens drei äußerst prominente Spielbracken kündigen sich für den nächsten Testteil an. LucasArts beendet gerade die Feinschliff-Phase von **Vollgas/Full Throttle** – verteidigen die Amerikaner ihre Vormachtstellung bei Grafik-Adventures? Just an diesem Thron ist auch Sierra interessiert: Mit **Spore Quest 6** rettet SF-Anthelod Roger Wilco erstmals in Super VGA die Menschheit. Die ernsthaften Seiten des Weltraums beleuchtet hingegen Microprose mit dem Abenteuerpiel zur TV-Serie **Star Trek – The Next Generation**. Natürlich stehen auch bei den anderen Genres diverse Neuheiten an. Interplay will z.B. mit seinem ambitionierten 3D-Projekt **Virtual Pool** Liebhaber von Billard-Simulationen bedienen, während Ubi-Softs **Action Soccer** die Fußballer anspricht.



Praminente Grafik-Adventures wie »Spore Quest 6« und »Vollgas« im Test. Wer ergattert die höchste Wertung?

PC PLAYER  
7/95  
erscheint am  
14. Juni

All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

# FINALE

## Plug & Schnorr

Den coolsten Aprilscherz aus der Computerindustrie lieferte dieses Jahr Toshiba ab. Pünktlich zum 01.04. landete eine äußerst seriös anmutende Pressemitteilung in unserer Redaktion, Überschrift »Mit dem neuen Netzgerät PS 380



Toshibas Stromklau-Accessoire für Notebooks entpuppte sich (leider?) als Aprilscherz

finden Toshiba-Natebook-Benutzer fast überall eine passende Stromquelle«. Das Prinzip des Saftbeschaffers sei ganz einfach: »Da das Netzgerät die Kopplung mit der Stromquelle induktiv herstellt, muß keine elektrische Verbindung hergestellt werden. Das Netzgerät muß lediglich möglichst nahe an den anzupfendenden Stromkreis gebracht werden, hierfür ist ein Saugnapf im Lieferumfang enthalten.«

## tikis MS-SpieleDÖSe



Holger blieb vollkommen cool. Jetzt bewährte sich sein jahrelanges Training am Hochzeitsimulator.

## 5 BIZARRE UNTERTITEL

Wir denken auch an das abstrusere Jubiläum: Die Ihnen vorliegende Ausgabe 6/95 ist die insgesamt 30. Nummer von PC Player. Aus diesem Anlaß öffnen wir unser Geheimarchiv und enthüllen 5 Untertitel, die in der Startphase für unsere Zeitschrift geplant waren – dann aber aus verschiedenen, leicht nachvollziehbaren Erwägungen zugunsten von »Das Spiele-Magazin für PCs« verworfen wurden.

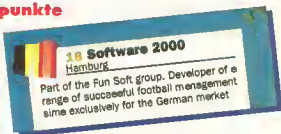
- PLATZ 5:** »Mit vielen tollen Listings zum Abtippen«
- PLATZ 4:** »Heinis und Bobas interessantes Magazin«
- PLATZ 3:** »Schlafas in Paing«
- PLATZ 2:** »Mehr Power als andere Spielermagazine«
- PLATZ 1:** »Jetzt mit Amiga-Sanderteil«

Weiter im Text legt der Hersteller z.B. das Anzapfen städtischer Netze (via Straßenlaternen) nahe – »lediglich in Flugzeugen rät Toshiba dringend vom Einsatz dieser Plug & Schnorr-Lösung ab«. Spätestens bei Lieferumfang-Feinheiten wie »Adapter für ICE-Kopfhörerbuchsen« und »Rechtsschutzversicherung« wurde die aprilserzige Natur dieser Meldung offensichtlich.

## Null Länderpunkte

Es ehrt die britische Spielepa-stille »The Edge«, wenn sie in einem ausführlichen Artikel die wich-

tigsten europäischen Entwicklerteams vorstellt. Doch anscheinend hat man sich dabei nicht zu Tade recherchiert, wie einige haarsträubende Bugs im Zusammenhang mit dem deutschen Markt zeigen. Sa wird nahezu jede Firma (meist unberechtigt) der Funsoft-Gruppe zugeschlagen – nur Rainbow Arts nicht (und die gehören definitiv dazu). Blue Byte hat man ganz souverän von Mülheim nach Mannheim transferiert. Die größte »Klapse pra Quadratzenimeter«-Dichte leistete sich »The Edge« im Abschnitt über Software 2000: a) falsche Flagge (Belgien statt Deutschland), b) falsche Stadt (Hamburg statt Eutin) und c) falsche Zuordnung (wenn nun jemand nicht zu Funsoft gehört, dann ist es Software 2000).



## SAND IM GETRIEBE

Erst »Tage des Danners«, dann ab in die Wüste: Diese ominöse Connection zwischen »Aladdin« und Hollywood-Star Tom Cruise kannte Spielehersteller Virgin zu Redaktionsschluß nicht aufklären.





# MultiSpin™ No Limits.



*Neu: NEC MultiSpin 6x6 mit 6fach-Spin und SCSI-2 Schnittstelle, Plug-and-Play-kompatibel.*

**Die neuen NEC MultiSpin CD-ROM Laufwerke: Freie Bahn zur Multimedia-Welt. Mit bis zu 6fach-Spin. Und mehr.** Im Beruf oder privat: MultiSpin ist eine Technologie, die Ihrer Kreativität neue Freiräume gibt. Per Mausclick entdecken Sie phantastische Welten, arbeiten interaktiv mit Text, Bildern, Videos, Sprache und Musik. MultiSpin CD-ROM Laufwerke unterstützen alle aktuellen Standards inkl. Photo/Video CD, sind einfach zu installieren und dank Plug-and-Play-Kompatibilität bestens auf künftige Hard- und Software-Entwicklungen vorbereitet. Als preisgünstige Einbaulösung, internes oder externes HighEnd-Gerät mit 900 KB/s Transferrate bis hin zum schnellen Portable und CD-ROM Wechsler. NEC. Technik für Menschen.

Mehr Info über NEC Produkte und Fachhändler von NEC Deutschland GmbH, Tel. 089/96274-0, Fax 089/96274-5000. Oder geschäftlich unter  
**0130/858788**



**NEC**

DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM  
AB 23. MÄRZ IM FACHHANDEL

# THE WHITE LABEL

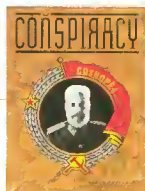


## THE 7th GUEST

*"Ein echter Durchbruch für Computerspiele" - PC Player 6/93*

## CONSPIRACY

*"Diese aufgepeppte CD-ROM Version ist ihr Geld wert"*  
- PC Review 04/94



## HAND OF FATE

*"90% - Viel besser als der Vorgänger - ein wundervoller  
Broker zwischen den Genres" - PC Review 02/94*

## LANDS OF LORE

*"Spiel des Monats - Lands of Lore ist ein Hit" -  
PC Games 07/93*



avalon  
vertriebs  
GmbH



Hotline: (0 40) 39 11 13

\* Unverbindliche Preisempfehlung

7th Guest, The 7th Guest and Interactive Drama are trademarks of Virgin Interactive Entertainment Inc. © 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. and Tokyo Interactive. Conspiracy © 1992 Cyro Interactive Entertainment. Hand of Fate, Hand of Fate and Kyndra are trademarks of Westwood Studios Inc. © 1994 Westwood Studios Inc. Lands of Lore is a trademark of Westwood Studios Inc. © 1993 Westwood Studios Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. All Rights reserved. All White Label titles © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 306a Ladbrooke Grove London W10 5AH